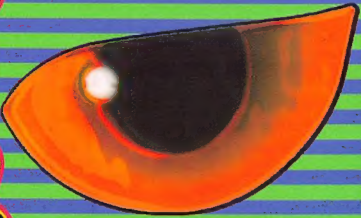
超クソゲー INTERNATIONAL
バトルゲーム大全



植地毅
炙怜太
ソニー茨城

太田出版

カーディナル・シン
～原罪のシギルルム～
ジャンル／3D 対戦格闘

Welcome to the human race!!!!!

—— Snake Plissken

まえがき

「ゲームの性、悪なり！」

今日のTVゲーム文化は、様々なメディアの枝葉にまで浸透した地球レベルのビッグビジネスへと昇華した。激化する新世代ハード対抗戦、かつてのライバルメーカー同士の共同開発、年々巨大化するゲームショー、野望多きプログラマーたちの裏切りと報復……ゲームを取り巻く現状は1フレーム先は闇だ。

しかし、我々はゲーム業界にまつわる枝葉の話題など基本的にど〜でもよく、注目すべきは「作品としての娯楽性」のみだと考える。

その歴史は1960年代後半に誕生した、単なる電子記号の衝突描写に秘められた人間の五感を麻痺させる中毒性の進化であり、極東に伝わった南蛮渡来の電子遊戯は改変を重ね、新たなエンターテイメントとして海外へ送り出されたといえる。

たとえばアメリカ生まれの悪名高き残虐格ゲー『モータルコンバット』は関西出身の『ストリートファイターII』を踏襲しつつ、実写取り込みでマンガチックな感覚を排除して生々しさを強調。勝負の決着は「フェイタリティ」（致命傷）と呼ばれる特殊入力技を使って一発で相手を粉々に粉砕する、豪快＆血みどろな描写のみが売りだったが、故に多くのゲーマーからは奇天烈な作品として冷笑され、格闘ゲームに関しては世界一舌が肥えた我が国ではイマイチ低い評価しか与えられてないのが現状だ。

ここで本書が論説したいのは、『モータルコンバット』の内包する真のポテンシャル「残虐非道描写」が、開発

者の低いスキルを埋め合わせるに十分なパワーを持っている点である。どんなに日本産ゲームの出来が良くても、アメリカンキッズにとって『モータルコンバット』は不滅であり、このカルチャーギャップを細解かずして洋ゲーへの正統評価は下せないと思うのだ。

過剰な表現は時に「無目的な殺戮」や「理由なき暴力」を助長するかもしれないが、無目的な日常に制圧された人間にこそ「ストレス解消」が必要なワケで、TVゲームの持つ本来の目的「知的闘争」の裏にある「仮想暴力」……つまり「想像するだけなら無罪」の思想こそ「ゲームの性、悪なり」という極論に達する理由である。

本書は「クソゲー＝洋ゲー」というある意味正しい図式を踏襲しながらも、我々日本人の感覚では計り知れないほどに違う倫理感覚を通した仮想現実空間における人間の死について考察しようという、要するにあんまり内容はないのだが、心意気だけはハードコア魂で総決起。とりあえず「超クソゲー」のブランドネームに恥じない強烈無比なソフトを我々なりの視点で選んでみた。

倫理感ゼロ、罪悪感ゼロ、嫌悪感100％のデジタルバイオレンスにドップリと漬かり、脳味噌が腐敗した一部のマニアに愛されている海外産ゲームたち。本書でレビューされているソフトのほとんどは日本未発売だが、良心的な専門店の誕生と流通の進化により、海を渡らずとも入手する方法はいくらでもある。

「友よ、愛する読者諸兄よ、バトルゲーム大全のゴージャスなゲームショーを堪能せよ！」

そして、もう一度書く……

「ゲームの性、悪なり！」

植地毅

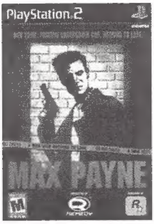
まえがき 002

緊急特集
Xbox、暁の大襲来

カプキウォーリアーズ（斬歌舞伎） 010
マックス・ペイン 012
デッド オア アライブ3 014
ヘイロー 015

第1章
格闘ゲーム謝肉祭

モータルコンバット 018
メイス 024
バイオフリークス 028
プライマル・レイジ 030
ウォーゴッズ 032
キラー・インスティンクト 034
スリル・キル 036
クレイファイター63 1/3 040
カーディナル・シィン 042
『カーディナル・シィン』日本発売中止の真相！ 044
ウェイ・オブ・ザ・ウォリアー 046
ウルトラ・ヴォルテック 048
カスミニンジャ 050
『大江戸ファイト』を創った漢（おとこ）がっぷ獅子丸インタビュー 052



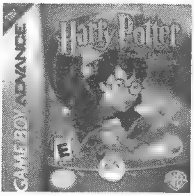
第2章
シネマゲーム番外地

シネゲー・神の怒り 058
ダイ・ハード トリロジー 060
ダイ・ハード トリロジー2 064
ブルース・ウィリスの黙示録 065
ゴールデンアイ 007 068
ジェームズ・ボンド ～戦場のエージェント～ 072
ブレイド 074
ハムナプトラ2／黄金のピラミッド 076
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム 078
デモリションマン 082
ドリヴン 087
T-2 ザ・アーケードゲーム 088
バットマン＆ロビン 092
バーチャルウォーズ 096
ウォーパス：ジュラシック・パーク 098
デイドラス 100
エイリアンVSプレデター 102

「スター・ウォーズ」宇宙戦争ゲームショー 106
ブルースブラザーズ2000 112
ドラゴン:ブルース・リー物語 114
ジャッキー・チェンのスタントマスター 118
コンカーズ・バッド・ファー・デイ 122
メン・イン・ブラック 125
猿の惑星 126
バービーちゃんのペット・レスキュー 127
レゴ・アイランド2 128
ハリー・ポッターと賢者の石 129
トムとジェリー～怒りのフサ拳～ 130
グリンチ 131

第3章 ホラーゲーム断末魔

ホラーゲーム暗黒開拓史 134
アローン・イン・ザ・ダーク:新たなる悪夢 138
死霊のはらわた 140
ナイトメア・クリーチャーズII 144
サイレントヒル 146
シャドウマン 148
イルブリード 150
ゾンビたちが隣人を食った! 152



古き良きホラーシネマゲームズ 153

第4章 シューティングゲーム最前線

劇的なる「DOOM系」血風録 158
デューク・ニューケム 162
KISS:サイコ・サーカス 165
エイリアンフロント・オンライン 166
スレイブ・ゼロ 168
アーモリンズ ～昆虫大戦争～ 170
バイオレンスキラー 172
レボリューションX 174
スペースファンキー ビー・オー・ビー 175
ブラッドファクトリー 176
アンリアルトーナメント 178

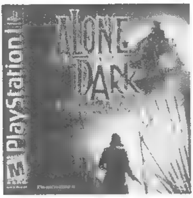
第5章 戦争ゲーム黙示録

戦争ゲームの存在理由 182
ソルジャー・オブ・フォーチュン 184
スモール・ソルジャーズ 186

バトルステーションズ 187
スペックオプス：オメガスカッド 188
アーミーメン3D 190
バトル・タンクス2 192
魂斗羅 ザ・ハードコア 194
ミレニアムソルジャー 196
PC戦争ゲーム特攻大作戦 198

第6章
レースゲーム地獄車
カーチェイスは死の香り 202
カーマゲドン 204
グランド・セフト・オート 208
グランド・セフト・オートⅢ 211
ポリス・チェイス24時 214
ツイステッドメタル4 215
ヴィジランテ8 216
サウスパーク・ラリー 218
キネティカ 220

第7章
スポーツゲーム武闘伝
スポーツゲームは掟破りの体育 224



レディ・トゥ・ランブル：ラウンド2 226
マイク・タイソン・ボクシング 227
WWF なさけむよう 228
WCW バックステージ・アサルト 231
ECW ハードコア・レボリューション 234
アルティメット・ファイティング・チャンピオンシップ 238
ザ・シンプソンズ・レスリング 241
テコンドー 242
デッドボールゾーン 243

第8章
世界ウルルン大罪記
洋ゲーの歩き方 246
問い合わせ不可！
すべてが謎の韓国ゲーム 254
洋ゲーサミット in 磐田 256

あとがき 268

CHOOSE YOUR DESTINY!!!!!!!!!!!!

各ゲームの面白さは「バトル度」で表しています。★10個で満点。（ただし『モーコン』は別格！）

ゲームクリエイター裂伝1「モーコンを創った男たち」by永字八法

Remember "Xbox"
when you look at the night sky!

緊急特集

Xbox、暁の大襲来

KABUKI WARRIORS
カブキウォーリアーズ（斬 歌舞伎）

「雅の心」溢れる異色すぎの武器対戦格闘ゲーム『カブキウォーリアーズ』。舞台で大技を決め、お捻りを大量ゲットして東海道五十三次殺し旅の交通費を稼ぐのだ！

メーカー CRAVE
機種 Xbox
発売年度 2001
バトル度 ★★

マイクロソフトが社運を賭けた（ワケではないらしい）期待のＸｂｏｘ。

その同時発売ソフトとして登場した『カブキウォーリアーズ』は、テーマも中身も純日本国産、まさにメイド・イン・ジャパン以外のなにものでもない対戦格闘ゲームである。

ちなみに制作したのは株式会社ライトウェイト。プレステ2の『剣豪』も作っているという、『大江戸ファイト』のカネコの後継者と呼ぶにふさわしい会社である（失礼）。

東洋の神秘を最新ハードで提供する日本人の粋

この作品が、どういった経緯で海外先行発売になったのか不可思議だが、単にビル・ゲイツさんが歌舞伎大好きなだけなのか、それとも東洋の神秘ブームを再び起こそうという狙いがあるのか、はたまたアメリカ武者修行時代、素顔ではまったく人気が出なかったレスラー高千穂明久が、思いきって隈取りペイントを取り入れて毒霧を吹いたらアメリカ人にバカ受けしたという「ザ・グレート・カブキ」伝説にあやかったのか……。

日本版タイトル「斬 歌舞伎」。
カネコの『歌舞伎Z』が思い出される……。

いずれにせよ本作品には尋常ではないのインパクトと情熱を感じさせるサムシングがあるのだった。

まず言及したいのは実写の歌舞伎映像を使用した豪華絢爛なオープニングムービー。最新かつ最大量を誇るＸｂｏｘのパワーによって表現されるサイケデリックな連獅子の舞には度胆を抜かれるが、外国人をターゲットにしているワリに「歌舞伎」についての説明は皆無。

「永谷園のお茶漬け」風なジャパニーズ・ラスタカラーのロード画面を経てツアーモードを選択すると、品川から京都まで

の東海道を縦断するメンバー3人が登場。

出発点では黒子や灰子や白子しかメンバーがいないので、まずはどうしても裏方同士の殺し合いになってしまうのは百歩譲るが、実はフルポリゴンでありながら3Dではなく2D格闘だと気付いた時点で、何かイヤ〜な予感がした。

無念、歌舞伎ラブ通じず KEY LIST EIGHT GO MAN!

技は基本的に全キャラ共通の「斬り上げ」「突き」「ジャンプ斬り」「スライディング」を状況に応じて使い分け、ある程度ダメージを与えると訪れるチャンスに、多段コンボや浮かせ技からの空中コンボで大ダメージを喰らわせるだけ。オレンジ色っぽい血しぶきが吹き出すと、観客からの大量のお捻りがステージ上に投入。このゲームの最大の目的は「いかに見得を切ってお捻りをゲットできるか」なのだ。

最新技術の無駄遣い、ここに極まる!
我々は本作品を断固支持します!

何しろ自分たちは三流歌舞伎役者。「イヨッ、ハママツヤ!」「エチゴヤ〜」などと入場アナウンスが流れれば、厳しい舞台の上で流血のチャンバラを演じなければいけない。

ゲットしたお捻りはそのまま交通費として消費され、西へ進めば進むほど敵も強力になってくるが、1試合につき1人づつメンバーを（強制）トレードできるので、女形や遊び人などは早々に交換して強キャラをメンバーに加えるのが攻略の秘訣となる。

とはいってもアメリカ人には読めない漢字がいささか多く、どうにもこうにも理解してもらえなかった模様で、本作品はGAMESPOTなる海外ゲームサイトで堂々の2001年ワーストゲームに選出される始末（ちなみにベストゲームは『GTAⅢ』。同じXboxの『HALO』は、ベストシューティング&ベストXboxソフトの二冠）。

ゲーム全体から溢れる歌舞伎への愛、すなわちカブキLOVEは素晴らしいものの、それが人種を超えて支持されるかは、また別問題だと言わんばかりの結果に、早くもXboxの将来が不安になるのだった。

（ソニー茨城）

MAX PAYNE
マックス・ペイン

妻子を麻薬常習者に残殺された元刑事マックスの復讐劇を体感できる残虐悲壮アクションシューティング『MAX PAYNE』。とりあえず言えるのは「最高傑作」ってこと!

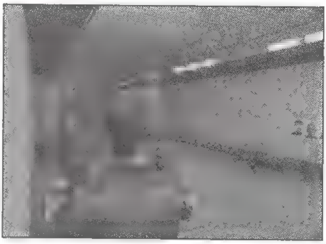
メーカー ROCKSTAR GAMES
機種 Xbox
発売年 2001
バトル度 ★★★★★★★★★★

『GTAⅢ』（211ページ参照）で洋ゲーの非常識極まりない底力を見せ、全米の不良ゲームキッズの度胆を抜いたROCKSTAR GAMESが、またもやブチかました残虐レベル最高の話題作こそ『マックス・ペイン』である。

撃ち尽くせマックス！ 絶対零度の戦争が始まる

Xboxのゲイツ的エモーショナルエンジン全開で描画されるドラマティックなゲーム内容は、完全にアダルト路線。小中学生は絶対に触れてはいけない領域に達しているのは間違いないだろう。

そのストーリーはこんな感じである……厳寒のニューヨーク。3年前、麻薬中毒者の集団に妻子を残殺された元刑事マックスは、麻薬組織の黒幕に復讐するため、単身で捜査を開始。何しろ敵は顔も青白く変色し、殺人に飢えるジャンキー軍団だ。とりあえずマックス（ようするにプレイヤー）は自分の勘だけで敵をバリバリ射殺しながら、組織の謎を追う……。



新世紀銃撃戦舞踏会『マックス・ペイン』。撃たれる前に撃て!

スタートボタンを押すとアメコミ調のイキなイラストで物語が説明されるが、ボケッと見ていると3年前の回想から突如物語に放り込まれるゲーム導入部分の演出が実に見事。ある意味『バイオハザード』的とも思えるが、キャラクター操作のシステムは『デューク・ニューケム』系の滑らかな3Dサバイバルアクションそのまま。

事実、共同製作には『デューク・ニューケム』シリーズで諸外国に悪名を轟かせたが、日本では無名に等しい3D REALMSが参加しているのだ。

マックスの使用武器は、最弱な威力の鉄パイプからベレッタ、デザートイーグルにショッ

トガン、ガトリングガン、手榴弾、マシンガンと豊富な品揃え。サブマシンガン2挺を装備しつつ前方飛び込み攻撃をブチかますマックスの姿は、そのまま映画「マトリックス」の主人公ネオを彷彿させる勇ましさ！

バレット・タイム発動！ お前が救世主だ！

そして特筆すべきゲームシステムは、L2ボタンを押すと数秒間ほどゲーム全体のスピードがスローになる「バレット・タイム」機能だ！ もちろんマックス自身は通常のスピードで動けるという、これまた「マトリックス」ライクなシステム！

スローがかかることで、複数で襲いかかる敵に対して落ち着いて照準を合わせられる効果は、縦スクロールシューティングにおけるスローボム系アイテム（例：オメガファイター）に酷似しているが、これを人間主役の3Dアクションに持ち込んだ功績は大きく、命中して血飛沫を壁に吹き出す敵の断末魔をスローで捉えた瞬間には、射撃による最上級のカタルシスを得られると断言しよう。

スローになった世界で銃弾を避けまくる。
GOD IS IN THE T.V.!!!!!!

反面、その難易度もまた洋ゲーらしいセンシティブなバランスで、ウカツに部屋に入ったら、中で待ち伏せしていたマシンガン装備ジャンキー3～4人にハチの巣にされる様を眺めなければならないという展開が待ち構えている。けっきょく、いくら新しいシステムを盛り込もうとグラフィックが向上しようと「死んで覚えろ」な洋ゲー魂は決してなくならないのも事実。

だが、運命を突き放すように描くアダルティかつ残酷なストーリーと、やたら険しい表情でジャンキーたちと闘うマックスの悲愴感もまた、洋ゲーでしか醸し出せない旨味ではないかと思うのだ。

つうコトで『マックス・ペイン』は問題作になるべくして作り上げられた、2001年度を代表する洋ゲーとして、本書的には『GTAⅢ』と並んで大推薦できるのだった。

ちなみにプレステ2版もリリースされているが、やはりXboxでプレイするのが洋ゲー者のスジといえるだろう。

（ソニー茨城）

DEAD OR ALIVE3

デッド オア アライブ3

メーカー TECMO
機種 Xbox
発売年度 2001
バトル度 ★★★★★★★

「最強の乳ユレ格闘」として
バイオレントな萌えを味わえる3D格ゲーの最新作
『DOA3』が、期待のXboxから登場！
先行発売された北米版のレビューをお届けしよう！

『デッド オア アライブ（DOA）』は別に洋ゲーではない。れっきとした国内メーカー、テクモが総力を注ぎ込んで開発した純然たる和製3D格闘ゲームである。

なのに、なぜか最新作の発売は海外版が先なのは、特別な理由でもあるんだろうか？（そういえば、『DOA2』のドリキャス版を北米で先行販売したという前例もあった）

シリーズ3作目にして最新作となる『DOA3』は、既存のアーケード市場向けにではなく、北米におけるXbox本体同時発売ソフトとしてリリースという、ある意味で気合いを感じさせる一本。しかし、ストーリーや台詞はすべてて日本語のまま（英語字幕付き）という謎の仕様だ。

それでも、現時点で最高スペックを誇るXboxの演算能力で表現されたリアルタイムでゴージャスな乳ユレは素直に「すげぇ！」と思うし、シリーズ常駐キャラに加えて新キャラに蟷螂拳使いと酔拳キャラが加わって一応ボリュームアップ。

格闘システムも、タイミングが重視される返し技「ホールド」や軸移動、そして高低差や壁といった不確定要素を計算しつつの攻防と、何だか某有名格闘ゲームのイイトコどりみたいな感じだが、コマンドは単純なので初心者も安心（反面、駆け引きの要素はちょっと浅いと思う）。

そして、なによりも不可思議なのは、舞台設定が2099年という一世紀近く未来の話なのに、主役級キャラ4人全員が「ニンジャ」なのは一体どういった了見なのか？ アメリカ人はニンジャ好きってコトなのか？

しかも主人公カスミの職業はズバリ「抜け忍」……それは「無職」と一緒なのでは？

まぁ制作が「TEAM NINJA」だけに、こんなツッコミは野暮だけど、とりあえず抜け忍の仕事って一体なんなのか知りたいです。（答：逃避行？）

（ソニー茨城）

HALO
ヘイロー

マイクロソフト社が満を持して送り出した3Dシューティングゲーム『HALO』。Xbox本体のデカさに負けないほどの雄大な作品である！

メーカー MICROSOFT
機種 Xbox
発売年度 2001
バトル度 ★★★★★★★★

「次世代機」という言葉は、ハードがリリースされて現行機種になっても、次の「次世代機」が出るまで使われていたりして、何が次世代なんだか分からなくなっていますが、そのシェアを勝ち取ろうと様々なメーカーがシノギを削っています。

そして、その次世代機戦争の中にPCで培った技術と巨大資本をバックに、米国製次世代機「Xbox」が上陸しました。その「次世代機」対応ソフト、『HALO』は、日本で本体同時発売タイトルとして注目されましたが、なぜか延期となりました。洋ゲーらしさが光るソフトであっただけにちょっと残念。

基本設定は、プレイヤーである主人公が「HALO」という謎の惑星でエイリアンと戦うSFアドベンチャーです。視点は主観で、簡単に言えば『DOOM』系なのですが、さすが新次世代機、風景等は美麗ですし、とても広大なフィールドで、やりこめます。

しかも、主人公の味方である軍隊所有のバギーや戦車、エイリアン所有のホバー等にも乗り放題！　武器である銃も倒れた敵や仲間から奪っていくシステムで「撃ちすぎて残弾がない！」と焦ることもない上、種類もさまざまです。敵を倒せば倒すほど、前に進めるという洋ゲーのフトコロの深さですが、こうなると、ガンガン進んでエイリアン退治をしたいというのが心情です。広大なフィールドに繰り出しましょう！

……と言いたいのですが、屋外はともかく、屋内では「間違って元の所に戻っちゃった？」と不安になっちゃうくらい似た風景が多いのも「銃を飽きるほど撃てるんだから、とりあえず進んでみようぜ！」というアメリカ的大らかさを画面越しにビンビン伝える手法なのだと推測されます。

海外では異常に評価の高い本作品、日本での評価はどうなるのか注目したいと思います。

その前に、Xboxが日本で売れて欲しいですね。

（重信）

暴力、闘争、狂気。
VIOLENCE. STRUGGLE. MADNESS.

第1章 格闘ゲーム謝肉祭

MORTAL KOMBAT
モータルコンバット

**すべてのバトルゲームの原点にして
究極の残酷対戦格闘ゲーム『モータルコンバット』。
洋ゲーの神である同シリーズを徹底的に崇拝せよ!
FINISH THEM ALL!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**

メーカー　MIDWAY
機種　アーケード
発売年度　1992
バトル度　★★★★★★★★★★★★★★★

91年、日本各地のゲームセンターにさりげなく登場した1台の対戦格闘ゲームにより、世界中のアミューズメント施設に革命がもたらされたのは、ちっとばかしゲームかじってる方なら常識だろう。そう、『ストリートファイターII』（以下『ストII』）である。

『ストII』の革命的だった部分は何と言っても「乱入対戦」。赤の他人同士が向き合った筐体に座り、100円インカムすることで成立するバーチャル空間上でのタイマン勝負は、それまでシューティングや脱衣麻雀でしかインカムを稼げず、不良の溜り場でしかなかったゲーセンという施設を格闘コロシアムに変貌させた。

ま、実際に地下闘技場の様相を呈するのはセガの『バーチャファイター』の登場を待たねばならなかったが、喧嘩のデジタル化という役割は『ストII』でも十分だった。

だが、ここで語りたいのは別に『ストII』が素晴らしいということでなく、その派生によって押しよせた2D格闘ゲームにおける新しい波である。

写真では、『モータルコンバット4』のフェイタリティ名場面集をお送りします。

すべての対戦格闘ゲームのルーツを探る上で『ストII』は避けては通れないわけで、亜流三流を数えだしたらキリがない。しかし、そうやって築き上げられたスラム基盤の頂上に燦然と輝き、悪のオーラを発しまくる奇跡的に狂い果てた格闘ゲームが登場する。

それこそが92年にリリースされて以来、アメリカでは超メジャー級の人気を誇る『モータルコンバット』（以下『モーコン』）シリーズだ!

暴力描写レボリューション
モーコン・アンド・ソドミー

『モーコン』は『ストII』と

は別の意味で革命的であり、さらに注目すべきは、その革命で格闘ゲームのシステムが何も変わらなかったことだ。

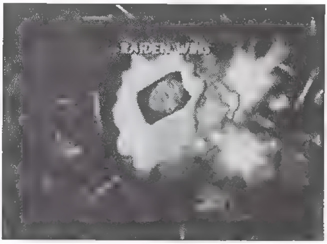
　システム自体は『ストII』まんまの8方向レバーと、上段下段のパンチキック攻撃。

　ただしボタンでガードするシステムが（2D格闘ゲームとしては）異色かつ使いづらく、日本で『モーコン』がイマイチ受け入れられなかった要因のひとつと思われる。

　そんなシステム面の細かい話はさておき、設定と画面は相当ハジけてる。

　『モーコン』の世界は、魔界と人間界を舞台に地獄の使者シャン・ツンと人間界の救世主である主人公リュウ・カンが、人類の存亡を賭けて闘うというストーリーをベースに繰り広げられる。

　珍妙洒脱なキャラが何語とも聞こえない怪鳥音を叫びながらカクカクした動きで殴り蹴り、ヒットすれば信じられない量の鼻血（？）をブブーッと吹き出しながらフッ飛ぶ、谷岡ヤスジ先生（ご冥福を祈ります）並みの描写などで全世界のゲーマーを驚かせた。


ライデン師父のフェイタリティ。
リュウ・カンの首が迫ってきます！

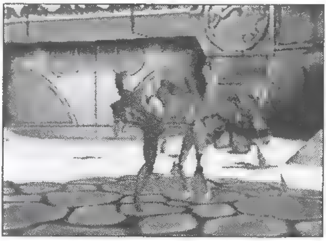
　『モーコン』における革命は、この暴力描写のみと笑顔で断言できる。

　技術革新によって16ビットになった途端、色数も増殖し八頭身のヒーローも滑らかに動くようになったのだから、誰かが仮想空間上であることを履き違えてリアルな殺人描写に手を染めるのはむしろ時間の問題だったのかもしれない。

　その先陣を切ったのが『モーコン』なのだ。

プロジェクトF
～究極神拳者たち～

『モーコン』の残虐描写は何も鼻血ブーだけではない。本当に凄まじいのは最終ラウンドのフィニッシュ時のみに発動可能な「究極神拳（フェイタリティ＝致命傷）」のブッチギリ感

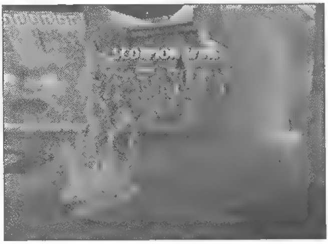

こいつのフェイタリティは、
前蹴り一発で全身を砕きます！

覚である。

最終ラウンドで相手の体力ゲージが尽きた時、「FINISH HIM！」（女性キャラの場合は「FINISH HER！」）の表示が出たら約10フレーム以内に「↓、↓、→、→、HP、LK、HP＋BL」といった、超ド級にムズいコマンド入力を成功させることにより、相手をナマス斬りにしたり、巨大な足で踏み潰したり、生皮を剥いで骨にしたりと好き放題。

しかも乱入対戦プレイ時での究極神拳こそモーコンファイター至高の瞬間なのだ。

そこには「ガード後の硬直は10フレーム有利」といった高度な駆け引きは介入せず、単なる殺人儀式。


相手を全身火ダルマにする
スコーピオンのフェイタリティ。

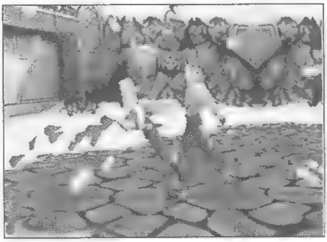
もちろん海外のゲーセンだって『モーコン』の筐体自体には何の制限もなく、ただライナーの隅に申しわけ程度に「残虐な表現が含まれております」としか書いてない。

このフェイタリティという概念がスンナリと受け入れられた海外では、『モーコン』は『ストII』に匹敵する人気を博すことになるのだった。

シリーズ続々登場 モーコン英雄伝説

『モーコン』人気は衰えを知らず、ついに94年にはSNESとジェネシスに移植され、一千万本以上のセールス記録を樹立した。

我が国にもアーケード版が輸入され、残虐バージョンと血の出ないノーマルバージョンが稼働したが、文化レベルの相違によって入荷数は異常に少なかったし、国内スーファミ版は残虐シーンをカット！


こいつは弱点圧殺昇天アッパーで
相手の頭部を飛ばします。呆然。

けっきょく、モノホンの究極神拳の登場はセガサターンやプレステ版からだった（メガドライブ版は流血あり）。

日本では一部の好事家を除いて無視された『モーコン』だったが、北米では続々とシリーズの新作が発売。

1作目の中ボスだった四本腕のゴローに代わり、半人半獣のキンタローが登場する『モーコンII』、そして『II』のキャラに新キャラを追加した『モーコン3』、調子に乗って『I』、『II』、『3』のすべてのキャラが登場する『モーコン・トリロジー』。

こいつは目からレーザーを出して
相手をスライスします。唖然。

さらにチーム対戦が可能になった『モーコン3 アルティメットファイティング』など、ちょっと何本リリースされてるんだか分からないほどの乱発ぶりである。

シリーズを重ねても、これといったシステム的な変化はあまりなく、相手と友達になる「フレンドシップ」や、相手を赤ん坊に変えてしまう「ベビィタリティ」など、フェイタリティのバリエーションが増えていくという意図的な大暴走が繰り返された。

そしてシリーズに登場する忍者キャラ「サブゼロ」のスピンオフ主演作品『モーコン ミソロジー：サブゼロ』を経た98年。1作目から実に6年目にしてやっと、『モーコン』にも3Dポリゴンの波が押し寄せた。

ポリゴン究極神拳！ フェイタリティ・イズ・ペインレス

全米ボンクラゲーマーの殺意を満たすべくN64、プレステ同時発売という鳴物入りで登場した『モーコン4』は、見事に3Dフルポリゴンに変貌したものの、システム的にはささやかな軸移動ができるぐらい。

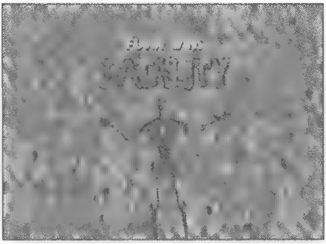
こいつは空中でビームを発射して
相手の頭を消し去ります。絶句。

だが、よりリアルなポリゴン製肉人形となったキャラたちが、ダイナミックな爆発音とともに「アペラペタ～！」とか「ズババ～ン！」とか「オマエニアイタインダ！」とか叫びながら手足をもぎ、頭蓋を砕き、丸焼けにする様は楽しいことこの上ない。

また、プレステでは鉄腕兵士ジャックスというムサいキャラを主人公にスピンオフさせた『モーコン スペシャル・フォ

ーセズ』が発売。
さらに、ゲームボーイカラーの登場によって『モーコン4』はゲームボーイにも移植。2001年末にはゲームボーイアドバンス用の『モーコン アドバンス』までもが発売されている。どちらも携帯ゲーム機で『モーコン』のブルータルでサタニックな世界を表現するのは無理だったようで、共にユーザーの評価は低いが。

以上のように、『モーコン』シリーズは次世代機すべてに参入の名乗りを上げた。
まさに『モーコン』シリーズは、国民的人気を誇る格闘ゲーム界の王道なのである（海外では）。

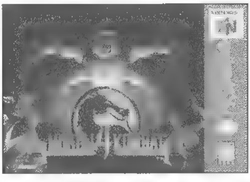


以上、フェイタリティ特集でした。
良い子は真似しないでね！

モーコンの時間は終わらない 21世紀の致命的格闘神話

そして最新情報によればXbox、プレステ2、ゲームキューブという三大マルチプラットフォームで『モーコン』の新作が同時発売予定！
リリース時期は現時点では2002年9月となっており、『モーコン』のサイト（www.mortalkombat.com/）によれば、新システムとして「チーム・フェイタリティ」を開発中とのこと。それがどんなに壮絶なビジュアルなのか、もう想像つかないッス！
以上、駆け足でモータルの歴史を追ったが、このゲームが内包するポテンシャルは洋ゲーを受け入れられるかどうかの踏み絵である。
『モーコン』をプレイして面白いと思わなかったら、これ以降のページは読んでも意味ないだろう。
『モーコン』は「洋ゲー」そのものなのだから。

（ソニー茨城）



モーコンなイラスト：山本賢治

MACE: THE DARK AGE
メイス

メーカー MIDWAY
機種 NINTENDO64
発売年度 1997
バトル度 ★★★★★★★★★

おびただしい流血とキテレツなキャラでプレイヤーを魅了する洋ゲーの金字塔『メイス』。コレを知らずして洋ゲーは語れない！草の根『メイス』振興運動展開中！

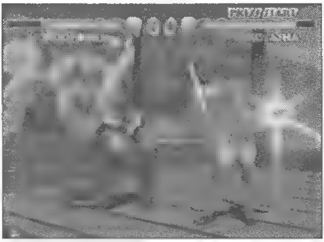
『メイス』は97年に北米アーケード市場に人知れず登場し、N64のみ移植された3D対戦武器格闘である。『ソウルエッジ』（ナムコ）の影響を色濃く受けながらも、肉体破壊趣味の徹底したビジュアルと荘厳なヘビメタサウンドで興じる世界殺戮トーナメントの光景は、まさに洋ゲーの極み！

エントリーされた戦士達の風貌も実にハードコアで、その暑苦しくも狂おしいキャラ立ちには、かつてない衝撃を受けるだろう。

地上最強の戦士、集結 メイス界の異常な住人

モーニングスターを武器に敵の全身を粉砕する「イタリアの傭兵モードドス・コル」、全身にトライバルタトゥーを彫りこんだ「デンマークからやって来た海賊レグナー」は、凶暴極まりない斧使い。トドメはサバ折り喰らわしてミンチ一丁！「黒魔術を使う女伯爵タリア」は屈強な戦士を魔法でチキンに変身させ、武器格闘ゲームには欠かせない武士&忍者キャラにはストレンジな東洋イメージ全開の「天皇の次男（ものすごい設定。いいのか？）・津波タケシ」「クノイチマスター小夜叉」が登場。

中国・少林寺からは「盲目の棍使い・シャオロン」が心臓を引っこ抜くし、モビルスーツばりの風貌でインパクト最悪の「ババリア帝国の支配者ロード・ディモス」なんか異常な強さで、必殺技は尻から串刺し殺法。「アラブの暗殺者アル・ラシッド」にいたっては「ジハード！」と絶叫しながらの回転体当たり斬りが必殺技という時節的に最も危険なキャラ。フェイタリティの公開処刑風全身大切断のせいで、この先どこかから



残虐武器格闘『メイス』より。獰猛なるグラディエーターたちの蛮行を見よ！

圧力がかかり、販売自粛なんてことにならないよう、アラーの神に祈ろうではないか。

過剰な演出でグルーヴ感バツグン ハードコア武器格闘ゲーム

長期戦になだれこむとフロアが血の海になり、ダイナミックに演出されたフェイタリティを喰らった時の「死んだ感」は強烈無比!

それが『メイス』が他の武器格闘ゲームより優れたポイントだ!

勝利得点は串刺しの生首で表示され、アナウンスもデスメタル調のダミ声で異常に力強く闇雲に闘争心をかきたてられるし、各ステージの広さも大容量のN64ならでは。

バトルフィールドには高低差が取り入れられて戦略の幅広さを予測させるものの、実際30秒そこそこでケリがつく試合に果たしてこの広さが必要だったのか疑問が残る。さらに、フィールドにはボケッとしてたら即死確定のトラップもあり、「落ちると体力が減る沼」「ギロチンや針の山」「電気が流れる堀」「硫酸の池」といった別府地獄温泉巡りのような凶悪なモノから、「単なる池」「ハマると死ぬ流砂」「単なるプール」など、なんだかよく分からないモノまで多数。

おびただしい流血! 轟くハードコア・サウンド! エークセレント!

ステージ上に配置されてる障害物は、飛び乗ったり、相手に投げつけたりできるが、戦略的にはまったくプラスにならなかったりする。

そんな底抜けなバイオレイント剣士たちのチャンバラバトル地獄界を演出するサウンドにも注目だ。

ハードコアパンク風もあれば、ゴスな香り漂うブラックメタルあり、アラビアンナイト風ムード音楽ありと、そのサウンドセンスは日本産格闘ゲームでは体験できないほどに下品で熱く、サウンドを拝聴するためだけにプレイしてもいい。

仰々しいハードコアサウンドと血ヘドが飛びかうバトルに凶暴なキャラ、そして「死」を実感できるビジュアルは、一度プレイしたら絶対忘れられなくなるだろう。

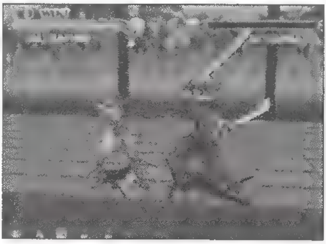
幻の日本市場向けアーケード版

『メイス』は デスメタル思想と人体の破壊美を備えた暗黒の

格闘ゲームである。

そんな本作品のダークサイドに魅入られた筆者は、この真っ黒な世界観と残酷非道の所業を広めるため、足りない頭で英語の取説を解読し、コマンド表からコンボまで押さえた攻略本をクソ忙しいのに自費で制作したりと、草の根メイス振興運動を展開したのだが、『メイス』の存在は日本ではまだまだ知られていないのが現状だ。

98年のアミューズメントマシンショーにて、テクモから『メイス』が新移植作品のアーケードゲームとして発表されていたが、実際、日本市場に出回ったかは不明である（秋葉原のトライアミューズメントタワーに入荷されたことがあるとの目撃情報アリ。ただし、日本版ではなかった模様）。



フェイタリティはどれもこれもショッキング。洋ゲーの到達点がここにある。

このテクモ版の『メイス』は、確か流血もフェイタリティもないノーブラッド・バージョンだったと思う。それは非常に味気ないというか、「人が死なない、血の出ないホラー映画」のようなスカスカ感であり、なんとも淋しくて残念極まりない。そんな基板は売れなくて当然だろう。

『メイス』から流血表現を奪ったら、単にゲームバランスの崩壊した駄作でしかない。『メイス』は残酷だからこそ素晴らしいのだ！

そんなわけで現在筆者は、マンガ家の山本賢治クンと共に『メイス』の真の魅力をより多くの人に伝えるべく、新なる攻略法を引っ提げて地下活動中。期待しててね。

……つーかその前に『メイス』を買え！　寝ずにプレイしまくれ！　そして全国大会で優勝を目指せ！（そんな大会ないけど）

（ソニー茨城）

メイスなイラスト：山本賢治

BIO FREAKS
バイオフリークス

「秩序が崩壊した近未来の軍事国家『ネオ・アメリカ』で繰り広げられる、不死身のサイボーグたちの死闘」が延々と続く3Dフルポリゴン格闘ゲームの異色作!! ブラッド・サッキング・バイオフリークス!

メーカー MIDWAY
機種 NINTENDO64
発売年度 1997
バトル度 ★★★★★★★★★★

ジャケットを見ればとにかく下品なのは一目瞭然の『バイオフリークス』。この下品にもほどがあるといった感じの、頭にチャックを付けて電ノコとマシンガンと一体化した映画「鉄男」ばりのヨダレ垂れ流し凶悪男が物語の中核をなす存在だったことを知った時の衝撃といったら……こんな非道なキャラが『鉄拳』でいう風間仁と同ベクトルの扱いなのだから、洋ゲー（というよりMIDWAY）は狂い果てているとしか形容できない。

他のキャラも、声援を贈る観客に暴行を働く、ミサイルとサブマシンガン標準装備の姐御「サボタージュ」、暴走族みたいな名前のマッドピエロ「サイクロン」、ハイレグ食い込みでレーザー光線を発射するオリエンタル系の「デルタ」などといった、完全に常軌を逸脱している。こんな連中が、とてつもなく広いフィールドをジェット噴射で縦横上下に移動しながらバトル模様を見せられたら、何か筆舌しがたい異様な感覚に襲われることは間違いない。

しかも、一定量のダメージを喰らうと両腕がもげて切り口から血がピューピュー吹き出しながらもまだ闘えるという、もはや生殺し以外のなにものでもないシステムや、一撃必殺即死に追い込める新残酷技「ワンヒット・フェイタリティ」も加わって、下品度はマックス！　最高である。

一応プレステ版とN64版がリリースされてるが、ヌメッとした画面が美しく、ロード時間も短いN64版がオススメ。プレステ版はとにかくロードが長く、やっとロードが済んで試合になってもCPUにワンヒット・フェイタリティで3秒ジャスト惨殺されても文句は言えない。

必要以上に荒廃した世界観、何か革命っぽいムーヴを模索した形跡のあるゲームシステム、強すぎるボスキャラ……そのすべてにおいてデンジャラスな『バイオフリークス』は、洋ゲーの終末感を堪能するには十分な作品として評価できるのだ。

（ソニー茨城）

フリークスなイラスト：山本賢治

PRIMAL RAGE
プライマル・レイジ

メーカー　MIDWAY
機種　プレイステーション/セガサターン
発売年度　1995
バトル度　★★★★★★★★

2D格闘ゲーム『プライマル・レイジ』の主役は、雄叫び猛々しい獰猛な恐竜やゴリラ！『モーコン』シリーズのMIDWAYが世に放った怪傑作！

MIDWAYとゲームバンクがセガサターンにて日本版もリリースした、空前絶後の2D原始格闘ゲー『プライマル・レイジ』（プレステ版は、なぜかタイムワーナーインタラクティブからリリース）。

恐竜たちの大ゲンカ　ジュラシック・パニック

何よりも評価すべきポイントは、登場キャラの尋常ではない狂暴ぶり。基本は『モータルコンバット』タイプの2D格闘だが、設定が根本的に異常なのである。

——人類が誕生するずっと以前の太古の昔、地球の支配者だった恐竜たちは、その狂暴さゆえに神の怒りを買い、封印される。そして億という年月が流れ、事実上の支配者となった人類が世紀末を迎えようとした時、巨大隕石の衝突によりアッと言う間に滅亡。荒廃した地上には、かつての支配者だった恐竜たちが甦り、人類はただ呆然と立ちすくむだけであった……どうなる人類！——

恐竜たちの咆哮が響く『プライマル・レイジ』。神になるため彼らは闘う！

以上の基本設定の下に血ヘドを飛ばす大ゲンカへと移行するのだが、まずオープニングの字幕ナシでガビガビなムービー（迫力満点、気合い十分）が非常に強い毒気を含んでおり、コントローラーを握るのを思いっきりためらわせる。

そしてキャラ選択画面だが、そこに登場するのは「雄叫びを張り上げる白いキングコング」「全身が鋭いトゲのアルマジロ」「魔法使いの巨大マントヒヒ」「当然ながら狂暴なティラノザウルス」「足払いが得意な竜」など……人類っぽい香りを残すキャラが一人（一匹）もいないのは最高だ。

でもちょっと待てよ、取説では確かに人類が中心となってた

よな？　一体どこに人類がいるんだよ……と、これから始まる壮絶に馬鹿馬鹿しい格闘データを必死に読み込んでいるセガサターンを眺めながら考えていたのだが、その答えは思いのほか早く出た。

人間を食べて体力回復！ 恐竜時代の野蛮な幕開け

敵と対峙し「レ〜イジ！」という独特の野太いアナウンスで死合い開始。レスポンスは悪くなく（良いワケじゃない）、アッパーを喰らって滝のような血を吹き出しながらフッ飛ぶ様は、日本産格闘ゲームではなかなか味わえないカタルシスを存分に感じさせる。

対戦中に足元へ目をやると、蟻のような連中（人間）がキャーキャー叫んでる。どうやら俺のアッパーを讃えているらしいが、試合が終わってるのに次に進まず自キャラが吠えているのでボタンを押すと、いきなりそれまで俺を讃えていた人類たちを頭からバリバリ喰い始め、何気に体力も回復。すごいシステムだぜ！

恐竜といえば、やはり火吹きでしょう。
そして腹が減ったら人間イーティング！

プレイヤーのスキルをほとんど無視したインターフェースで勝手な闘いを繰り広げる狂暴な原始生物たちと、餌としてだけの役割で登場して踊り狂う人類。プレイ中、これに非常に似たようなコンセプトの「おかしなおかしな石器人」というリンゴ・スター主演のコマ撮り恐竜特撮映画が脳裏をよぎったが、『プライマル・レイジ』の持つおかしさは、そんな映画の比ではなく本格的におかしい。

そのおかしさ、徹底した破壊美、殺意、サディズムを爽快感につなげようとする情熱……これこそが洋ゲーのみが持ち合わせる野太い感性の賜物であり、『プライマル・レイジ』はそんな意味合いにおいては要コンプリートな、ある意味で頂点を極めた怪傑作と言える。

もともとアーケードの移植作であり、海外ではジェネシスを始め、ゲームボーイなどにも移植されてる大人気ソフト。日本版もあるし、本書でレビューしてるソフトの中では比較的に入手しやすい部類に入るので、洋ゲーの素敵なサムシングをつかみたい人には無条件購入をオススメしておこう。

（ソニー茨城）

WARGODS
ウォーゴッズ

「WARGODS」(武神)たちがエレメント目当てにぶつかり合うガチンコ殺害格闘。一見3D、実は2Dプリレンダーという豪快なビジュアルで魅せる神々たちのデスマッチにキミも今すぐ参戦だ!

メーカー MIDWAY
機種 NINTENDO64
発売年度 1996
バトル度 ★★★★★★★★★★

「ミ〜ッドウェイ、プレゼンツ！ウォ〜ゴ〜ッズ！」

野太いデスボイスが起動と同時にやかましく鳴り響く、残虐格闘ゲームの極北『ウォーゴッズ』の登場DEATH!!

『ウォーゴッズ』は、『モーコン』シリーズの流れを汲む日本未発売の3Dフルポリゴン(風)格ゲー。相手の攻撃を避けるには遅すぎる軸移動、ド難しいコマンド入力、それに加えて「10連コンボ」を執拗に当ててくるCPUの鬼攻撃で、何も知らない人ならコントローラーを放り投げるのは確実だ。

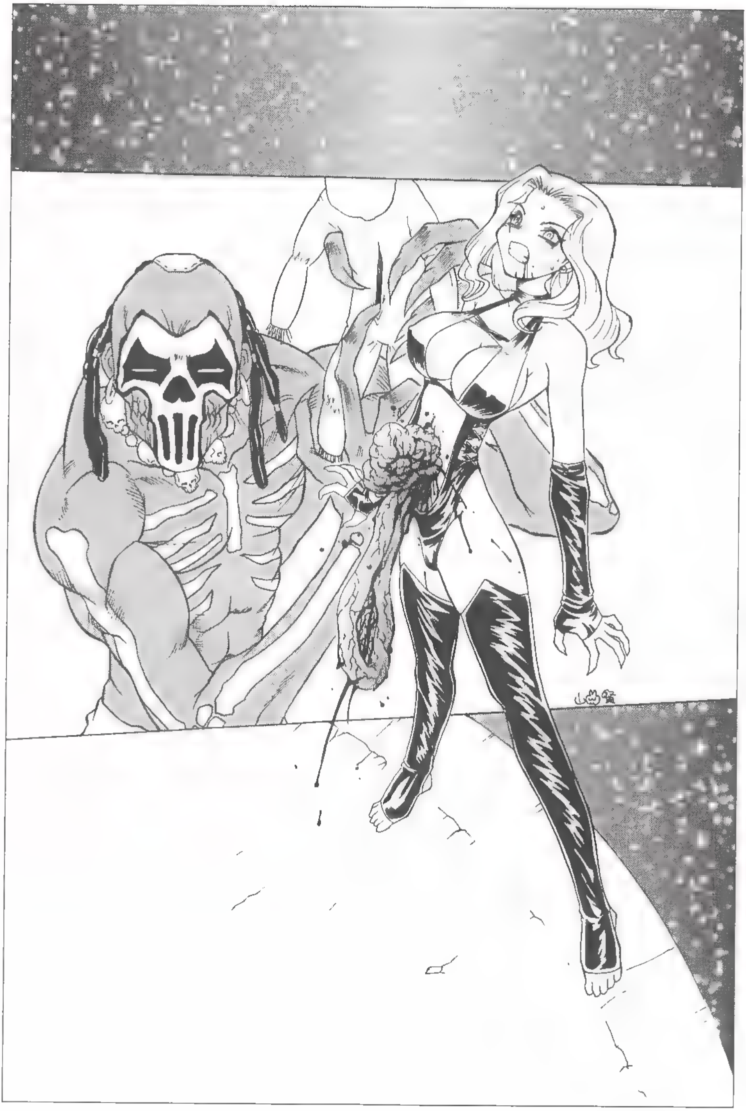
しかし、そんなメタなゲーム性を上回るほどに強烈なのが、相も変わらず見当違いの方向へ走っている登場キャラクターたちだ。その設定を紐解けば「闘いに理屈は無用」なMIDWAY節が伝わるだろう。

——数兆年前、エイリアンが謎のエレメントを運搬中に地球に不時着、エレメントは10片のカケラとなって地表にバラまかれた。千年後、10人の人間がこの石の持つ無限パワーに導かれ集結し、無限パワーで超進化した破壊神（ウォーゴッズ）に変身！ 宇宙の覇者になるため、彼らは死合いを開始する！——

「数兆年」とか「千年後」とか、やたらと数字の単位がでかい割には登場人物10人プラス隠しキャラ2人というミニマムな設定だが、「東洋の神秘カブキ・ジョー」「鬼軍曹ウォーヘッド」といった野太いデザインのキャラたちが、奇声を発しながら内臓を引き抜き、キックでドタマを彼方へフッ飛ばし、とどめに核ミサイルを撃ち込むなど、ダイナミック・バカなフェイタリティはエクセレント!!

隠しコマンドを知らなければ一生クリアできんと思うほどにゲームバランスは破綻しているものの、それでも対戦のたびにアナウンスされる「YOU ARE CHOSEN!（挑戦）」のボイス聴きたさにまた懲りずにCHOSENしたくなるのは、パワフルの一言では片付けられないサムシングが『ウォーゴッズ』に詰まりまくっている証しなのである。

（ソニー茨城）



ウォーでゴッズなイラスト：山本賢治

KILLER INSTINCT
キラー・インスティンクト

狙えウルトラ・コンボ!
英国産の残虐対戦格闘ゲームは、
フェイタリティを越えたタコ殴りコンボを搭載していた!
殺戮本能に従うべし!

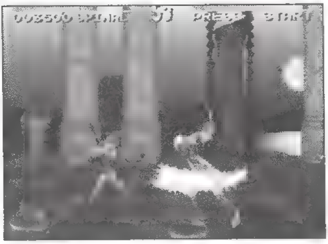
メーカー NINTENDO
機種 スーパーファミコン
発売年度 1995
バトル度 ★★★★★★★

本作品は、もともと94年にアーケードに登場し、翌年にSNES（海外スーパーファミコン）に移植された2D対戦格闘ゲームだ。

開発は名作『ゴールデンアイ007』を手がけた英国レア社、発売は本家ニンテンドウというサラブレットだが、なぜか日本未発売という「幻の逸品」である。

舶来格闘ゲームにつきものの残虐描写もバッチリで、技を喰らうと鮮血を吹き上げるし、「ナマス斬り」、「串刺し」、「めった撃ち」、「カエルに変えて踏みつぶし」などの「デンジャー・ムーブ」と呼ばれる、いわゆるフェイタリティをしっかり標準装備。

一方、CPUが超反応連発の激強だったりする理不尽さや、人間だかクリーチャーだか判別不能な濃いキャラも、これまた標準装備。そういう意味ではよくある洋ゲーのひとつに見えなくもない。



任天堂発、殺戮本能全開ゲーム。
日本のゲーセンでも見かけた気がする。

ドトーのタコ殴りシステム！ 痛みから逃げるな！

しかしそこはサラブレッド、平凡なゲームとは一線を画する最狂のシステムを搭載している。それが、理不尽なまでに技が連続するというコンボ・システム、通称「タコ殴りシステム」（筆者命名）だ！

特定の技と技（大ジャンプキックから中パンチとか）を連続してヒットさせると、本来2発しか出ないはずの攻撃が3発以上出る、という仕組みを基本に、各キャラの必殺技なども織り交ぜつつパズル感覚で組み合わせるのだが、これがタイミングよくハマると、ドス！バキ！ガキ！グシャ！……と連続攻撃を繰り出し、無抵抗の相手をひたすらドツキ続けることが可能な

のだ。
　一応反撃技もあるのだが、タイミング、コマンドともに激ムズ。常人相手には、ほぼハメ技といっても過言ではないだろう。一説には『鉄拳』シリーズの「10連コンボ」にも影響を与えたといわれている、この連続技のシステムこそが、本作品最大の特徴であり、その「タコ殴り感」が、勝つこと以上の爽快感なのだ！
　ヒット数があがるごとに、「ブルータル・コンボ！」「ブラスター・コンボ！」「モンスター・コンボ！」「キラー・コンボ！」と派手なメッセージが流れるのも、プレイヤーを煽ることこの上ない。

真のフェイタリティ、ウルトラ・コンボ！

　そして、このタコ殴りシステムの究極に位置するのが、フィニッシュ時限定の連続技「ウルトラ・コンボ」だ。
　体力の少ない相手に決めたコンボの最後に特定の技を出すと発動し、コマンド一個で一気に20発以上連続ヒット！
「アウアウアウアウアウアウアウアウアウアウアウ……」と一発一発に律儀に対応した叫び声をあげる敵キャラを体力がゼロになっても延々とドツき続ける壮絶さは、前述した「デンジャー・ムーブ」を上回っており、本作品の「真のフェイタリティ」と位置づけたい。
　ちなみに、ビルの上などの高所ステージの隅でフィニッシュすると、敗者はそのままステージから落下、悲鳴を上げながら地面に激突するまで完全中継されるので、殺した感30倍増。通の方にはぜひ狙っていただきたいものだ。
　本作品の後、アーケードで『キラー・インスティンクト2』（96年）、さらにN64で『キラー・インスティンクト・ゴールド』（96年）と続編も作られており、欧米ではけっこうな人気シリーズ（らしい）。
　日本では入手困難なのがツラいが、その困難を乗り越えてでもプレイする価値はある、と強く断言しておく。そして、とにかくタコ殴れ！　勝利はその後ついてくる。

（須々麻痺郎）

ただひたすら、コンボ、コンボ、コンボ！
命短し、コンボれ乙女！（てきとう）

THRILL KILL

スリル・キル

格闘ゲームにおける残酷表現を突き詰めた結果、もののの見事に発売中止となった『スリル・キル』。自分たちの誇りに懸けて本作品を流出させた制作者たちに血の祝杯を！

メーカー UNKNOWN
機種 プレイステーション
発売年度 UNKNOWN
バトル度 ★★★★★★★★★★

『スリル・キル』は、パンクロックと同じロンドンの曇り空の下で産まれた。

伝説的なパンクバンド、セックス・ピストルズも所属した奇跡のレコード会社ヴァージン（インタラクティブ）がリリースしようとした悪趣味なジャケの格闘ゲームは、北米最大規模のゲームショー「E3 '98」で制作経過が発表された際、そのあまりに野蛮な出来映えに「残酷表現の限度」について大議論を引き起こし、最終的にはあえなく発売中止になった幻のソフトなのである。

スカムテイスト大爆裂 狂気のスリル・キル感染

システム的には『鉄拳』的な手足4つボタン振り分け式を採用し、壁のあるステージで浮かせ技を狙って壁に当て、そこから殺人コンボ技を叩きこむのが基本。

海賊版市場で入手するしかない幻のソフト「スリル・キル」だ。

こう書くと出来の良さそうな印象を受けるが、問題なのはキャラクター造型のスカムテイストだ。「松葉杖を竹馬にしたハードゲイの小人」とか「ラバーコスチュームのメイドさん（スタンガン所持）」「メスを振り回す狂気の医者」「片足をモグモグ喰っているエド・ゲイン風の殺人鬼」ほか、とにかく荒みきったデザインのキャラが目白押しである。

そんな連中が1対1のタイマン勝負……なんかするワケなくて、実は4人同時対戦が可能（当然デュアルショックにも完全対応）。キー・レスポンスも良く、豊富な空中コンボもあるとくれば、期待通り壮絶な断末魔も全キャラ標準装備！

「スリス・キル」のフェイタリティは、モーコン系のようなド難しいコマンドを入力することで発動するのと違い、ボタン

一個で気軽に小学校低学年でもカマすことができる素晴らしいシステムなのだ。

隠しキャラも豊富で、某「ストII」の主役級空手キャラが上半身同士でくっついたフリーキーな格闘家から、「エルム街の悪夢」のフレディ・クルーガー並みの全身ケロイド怪人。最終的にはボスステージで対決するデビルマン（風）までも使用可能。こんなにすさまじくて面白いのに、なぜ発売されなかったのか！

ここで「じゃあ何でお前がソフト持ってるんだ」という疑問が浮かぶだろうが、実はこの高い完成度を誇るゲームが闇に葬られるのを嫌がったプログラマたちがβ版を海賊版市場に秘密裏に流したらしいのだ。

筆者の所持する「スリル・キル」は、当初の予定通りだったら北米で発売されてる時期を見計らって、玄界灘を越えて韓国に入国、ソウル市内のヤミ市のゲームショップにて見事に発見したものだ。

血肉が飛散する、世界の残酷ショー。
手ごたえあったかいスティーブ?

海賊版市場での評価は軒並み高く、現在でもロングセラー作品として売れ続けてる可能性はあるが、アメリカでは出回っておらず、入手は容易ではないようだ。

「スリル・キル」の代替品は日本版も存在する！

だが、そこであきらめるのはまだ早い！

完全に日の目を見ないと思われていた「スリル・キル」だったが、実はシステムは据え置きのままで別のゲームにしっかり生まれ変わっている。

ACTIVISIONからリリースされた「WU-TANG：SHAOLIN STYLE（ウータン）」は、登場キャラクターこそニューヨークの底辺からカンフーとヒップホップの融合を試みて独自の思想に目覚めたラッパー集団「WU-TANG CLAN」に変更されているものの、格闘システムからス

登場キャラはどいつもこいつも悪趣味三昧。
あまりにもダークでサタニック。

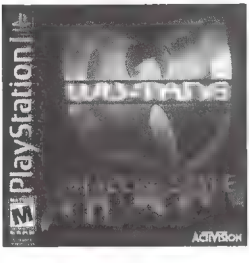
テージ要素、当然フェイタリティまでもが『スリル・キル』とソックリそのまま。
　一応、日本版がサクセスから発売されたが、1500円という破格の値段設定にも関わらず中古市場でもあまり見かけないせいか「売れた」という印象はない。それでも北米ではかなりのセールスを記録。
　「ラッパー集団がゲームに挑戦!」とCNNにインタビューまでされていたWU-TANG CLAN。彼らの豪邸のリビングでは当時まだ発売ホヤホヤだった乳ユレ格闘『デッド オア アライブ2』が絶賛稼動中だったのを目撃し、やはりボンクラとして何か通じ合えるモノを感じた。

「スリル・キル」が魔界転生して生まれた「ウータン」。やってることは同じ!

残酷格闘ゲームの最暗黒 求めよ、さらば与えられん

『スリル・キル』『ウータン』ともに洋ゲーの平均レベルを超えた話題を提供してくれたが、どちらにも厳しい年齢制限がかけられていたのも事実。
　そして『スリル・キル』の場合は残酷描写を拒否するとプレステ本体が強制リセットされ、電源が勝手に切られるという強硬な姿勢だったが、『ウータン』では「△、○、×、×、□、○、□」という解除コードを入力すればフェイタリティが可能となり、やや態度が軟化した模様。
　ここで結論を言うならば、『スリル・キル』は洋ゲーとしての条件は完璧に整っており、これからこの手のソフト収集を考えてる方々にはひとつの目標としてもらうべき極上品なのは間違いないのだった。
　というワケで、まずは日本版の『ウータン』を入手し、あとはアジアの電脳市場をまわって『スリル・キル』を探し出そう!

（ソニー茨城）



スリルでキルなイラスト：山本賢治

CLAYFIGHTER 63 1/3
クレイファイター63 1/3

**クレイアニメーションが格闘ゲームに！
あまりにもコペルニクス的発想な
『クレイファイター』シリーズは、
カプコンの格闘ゲームを徹底研究済み！**

メーカー
INTERPLAY
機種
NINTENDO64
発売年度
1997
バトル度
★★★★★★★★

海外TV番組「ガンビー」、最近では「ピングー」や「ウォレスとグルミット」などでお馴染みのクレイ（粘土）アニメーション。

そんなクレイで出来たキャラクターを大胆にも対戦格闘ゲームに取り込んでしまったのが『クレイファイター』シリーズである。

どのシリーズ作品も面白いが、なかでもN64版の『クレイファイター63 1/3』（素直に64と名付けない点が洋ゲーらしくてナイスだ）は、あらゆる意味で素晴らしい作品なので、ぜひとも多くの日本人に知ってもらいたいと思う。

変なキャラクター満載の幻魔粘土大戦

クレイで作られたキャラたちは、どいつもこいつもバロック的でインパクト十分。

見た目のヘンテコさとは裏腹に良くできた一本。ゲージを溜めてスーパーコンボを決めろ！

筆者がもっとも気に入っているキャラは、なんといってもKUNG-POW。オカッパ頭に出っ歯で空手着という、アジア人をおちょくりまくったキャラだ。彼が使う武器はヌンチャクと中華ナベとチョップスティック（お箸）！　得体の知れない言語をしゃべりながら闘う姿が好事家のツボを突きまくる。イカしすぎ。

KUNG-POWの格闘スタイルは、思いっきり『ストII』シリーズのリュウや豪鬼を真似しており、超必殺技として「真空竜巻旋風脚」そのままのものや「天魔豪中華ナベ斬空（空中で斜め下に向かって中華ナベを投げまくる！）」などを装備。通常技もいちいち凝っていて、特に中華ナベを背負って地面をスライディングする技は、どこからどう見てもゴキブリそのもの。爆笑。

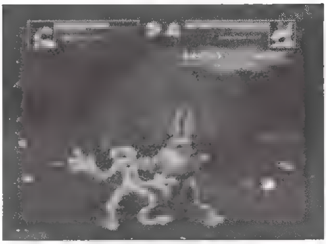
そして、いかにもクレイっぽ

いキャラクターといえば、TAFFYとBLOBである。
　TAFFYはまさに「黄色いダルシム」といった感じで、腕や足をビヨンビヨンと伸ばしまくる。BLOBは、かつてスティーブ・マックイーンが主演した映画「人喰いアメーバの恐怖」（原題：THE BLOB）にリスペクトを捧げたキャラで、スライムのようなグニョグニョの体をしている。そしてその体を斧、ハンマー、ドリル、ハサミ、ヤカン（?）などに変形させて攻撃。その一連の動きは惚れ惚れするほど完成度が高い。まさにクレイアニメーションの真骨頂である。

カプコンゲームを徹底的に追及（&茶化）した傑作

　キャラクターの作りと見栄えだけで終わってしまえば単なる駄作だが、本作品は格闘ゲームとしても実によくできている。操作性が極めて良好で、他の海外産格闘ゲームに比べて遥かに快適に遊べる。コンボがビシバシ決まる爽快感もグー。ただの一発芸的クソゲーではない、実にクールな作品である。
　その成功の秘訣は、おそらく制作サイドが徹底的に『ストII』を始めとするカプコンの格闘ゲームを研究したからだろう。先に述べたKUNG-POWの説明からも分かるように、言ってしまえばパクリなのだが、ここまでよく作られていると単純に関心してしまう。
　ここで普通のメーカーだったら「『ストII』？　なにそれ？」とシラを切るところだが、インタープレイは違う。パッケージの裏に「ファイターたちの名前は「リュウ」や「ケン」ではありません！」と胸を張ってパロディ警告文を載せているのだ！　天晴れ！　これだから洋ゲーは止められないのである。
　ちなみに筆者は、日本のゲームショーで本作品が参考出品されているのを目撃した。その際、メーカーの人に「ぜひ日本発売してください！」と言おうとしたのだが、言えなかった。果たして本作品の日本版が出ることはなかった。無念。今からでも遅くないので、なんとしてもプレイすべし！

（平大電）



クレイたちは攻撃を喰らうと破片（?）を撒き散らします。なかなか派手。

CARDINAL SYN

カーディナル・シィン

『ソウルエッジ』＋「フェイタリティ」＝カーディナル・シィン！
敵を斬り刻む爽快感がたまらない、
非道のスプラッタ武器格闘ゲームだ。
死して屍、拾う者ナッシング！

メーカー SCEA
機種 プレイステーション
発売年度 1998
バカ度 ★★★★★★★★★

海外産3D武器格闘ゲームの雄、『カーディナル・シィン』を紹介しましょう。ゲーム内容は、あからさまにナムコの『ソウルエッジ』&『ソウルキャリバー』をトレースしています。相手の攻撃を受け返したり、8方向に自由に動ける点など、言い逃れできないほどソックリです。

それでも独自のシステムも盛り込まれていて、まずは飛び道具が存在します（軸移動で簡単にかわせますが）。ステージ上にアイテムが落ちていたりもします。そして当たり前のように血がドバドバ出ます。『ソウルエッジ』シリーズをプレイしていて「なんで剣で斬ってるのに血が出ないの？」という素朴かつ核心的な疑問を持ったユーザーには、本作品を自信を持って推薦します。「刃物で人を斬ると血が出る」という現実を認識させ、子供たちを人の痛みが分かる人間に育てることができるエデュテイメントソフトでもあるのです（偽善的レトリック）。

10連コンボならぬフェイタリティコンボを炸裂させろ！ 残虐上等！

あと本作品で厄介なのが、ステージ上にさまざまな仕掛けが設置されている点。毒液の池に落ちるとエナジードレイン状態になって徐々に体力が減ったりします。トロッコが走っているステージでは、当然ながらトロッコに跳ね飛ばされたり轢かれたりするとダメージ。日本のユーザーは、こうした不確定要素を嫌う傾向にありますが、海の向こうの人々のように笑って受け入れる姿勢が肝心です。

人生すなわち これフェイタリティ

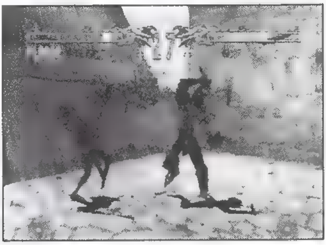
そして本作品を単なる『ソウルエッジ』シリーズのパクリに終わらせていないのが、フェイタリティの存在デス！ こちらのフェイタリティは『モータル

コンバット』のものと違い、バトル中に使います。どのフェイタリティもコンボ扱いとなっていて、コンボの最後の技がヒットするとフェイタリティが発動するという仕組み。フェイタリティが決まれば、いくら体力が残っていても相手は即死亡という、日本のゲームでいえば『ギルティギア』の殺界システムのようなものです。

　もちろんフェイタリティというからには、どれもこれも超残酷！　『ファイティングバイパーズ』でアーマーを破壊した時のような演出と共に、キャラの首や腕がズババッと斬れる気持ちよさは格別です。

チートコードで いつでも致命傷！

　一部のキャラのフェイタリティを紹介すると、ＭＯＮＧＯＲＯは敵を地面に叩きつけてバウンドしたところを綺麗に胴体真っ二つ！　ＭＣＫＲＩＥＧは敵を四つん這いにさせて薪割りのごとくクビを斬り落とす！　女性キャラのＯＲＩＯＮは敵の襟首をつかんで引き寄せた後に情け無用の首チョンパ！　いやはや、残酷表現ここに極まれり、であります。


この作品、日本での発売が予定されていた。しかし……（真相は次のページにて！）。

　個人的に気に入っているのはＮＥＰＨＲＡというキャラのフェイタリティ。敵を下手投げすると同時に背後から斜めに斬りつけ首と腕をバッサリ切断！　そのカッコよさ＆爽快感と言ったらサイコー！　ぜひとも多くの日本国民に体験してもらいたいデス。

　ちなみに本作品のフェイタリティ、いつでも出せるというわけではなく、いわば一発逆転を狙うためのものらしい。が、詳細は不明。なぜなら邪悪な魂の保有者である筆者は、エニータイム・フェイタリティと呼ばれるチートコード（スタート画面で、上、上、右、右、左、○、○、下）を入力していたからデス！　これでいつでもフェイタリティ発動ＯＫ！　しかし、ＣＰＵもいつでもフェイタリティを使ってくるという諸刃の剣。素人にはオススメできない。

　それでも、常に血と断末魔を狙う兵（もののふ）ならば、エニータイム・フェイタリティでゴーですよ！

（平大電）

『カーディナル・シイン』日本発売中止の真相！

事情を知るX氏がすべてを語る

――Xさんからお借りした資料によると、98年10月29日発売予定になってますね。今から約3年前。

X そうです。もう時効ですね。

――まず、移植発売しようとしたS社とは、どんなメーカーでしたか?

X あまり業界に明るくなかったんです。担当者の中にゲームに詳しい人もいなかった。普通、首チョンパのシーンを見たら「これはSCEのチェック、通らないだろー」って分かると思うのですが（笑）。

――XさんはS社の社員でした?

X いいえ、外部の人間でした。それで、我々としても「これ、いいのかなぁ?」って思っていたのですが、S社さんがいいって言うんだからOKだろうということで作業を続けました。するとS社さん側は「格闘ゲームだけでは売りにならないだろう」と思ったらしく、「よし、首チョンパを売りにしよう!」という感じになって、ますます手に負えなくなった（笑）。そういったキワモノっぽく突き抜けた感じを出すのは悪くないと思いますが……。

――突き抜けすぎましたね。

X とりあえず発売に向けてガンガン作業は進んでいきましたが、ある日、急に雲行きがあやしくなったんですよ。

――その原因は?

X やはり首チョンパです（笑）。

思いっきりダメ出しを食らって。チェックの際に「これは人間じゃないんです」とか「エイリアンです」とか言い訳することも考えたようですが、無理だったようですね。

——言い逃れできないですね。

X　そもそも、ゲームを買い付けてきた人がゲームにあまり詳しくなかったことが敗因ですね。「こんなの日本じゃ発売できないよ」という判断が早い段階でできなかった。

首がスポーンと飛んで、発売計画も飛んだ!

——日本で発売するために手を入れたりしなかったんですか?

X　それがなかなか……。システムとグラフィックのソースが別々だったら、わりと簡単にローカライズできるじゃないですか。でも、おそらく別々ではなかった。そういう中身の確認をしてなかったみたいで。

——いい加減すぎますね。

X　だから、最後の最後で血の色を変更しようとしたみたいですが、結局プログラム上できないってことになって、発売中止となりました。

——最悪ですね。

X　ええ。『カーディナル・シィン』に関しては、制作が989スタジオだったので、そのネームバリューだけで買ったみたいですね。向こうでは確かSCEアメリカが発売していたので、「これならSCEにお墨付きをいただける!」みたいな甘い考えもあったようで。

——販売店の方から「発売中止お知らせFAXが届いた」という証言があるのですが?

X　ありましたねぇ。発売が決まってから、販売店さん向けにFAX新聞みたいなのを出していたらしいんですよ。その最終回が「発売中止に関するお詫び」になった(笑)。

——洋ゲー好きとしては、ぜひ発売して欲しかったですねぇ。サブタイトルの「原罪のシギルルム」とか、メチャクチャ意味不明でカッコいいですよ!

X　ひそかに良い出来なんですよね。爽快感あって。首がスポーンと飛んじゃうところなんか最高。

——いや、そこがダメだったから発売されなかったんですよ!

X　ああ、そうか。まぁ、今となっては良い思い出ですね。ハハハ。

(構成:編集部)

WAY OF THE WARRIOR

ウェイ・オブ・ザ・ウォリアー

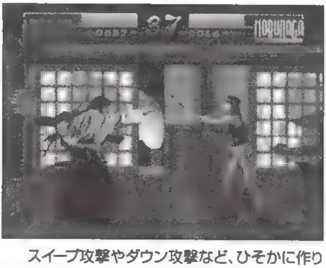
世界から選りすぐられた9人の戦士＝WARRIOR。剣道の達人、空手家、暗黒街のボスなどが集結して殴る蹴るの暴行を加えまくる2D実写取り込み格ゲー。制作はユニバーサルスタジオだ！

メーカー 日本エムシーエー（日本版）
機種 3DO
発売年度 1995
バトル度 ★★★★★★★★★

「格闘ゲーム」のエポックメイキングとなった「ストリートファイターII」だが、実際海外では「ストII」よりも「モータルコンバット」の衝撃の方が遥かに上だった模様である。

確かにチマチマしたドット絵を打つよりも、キテレツな扮装の白人にブルーバック・スクリーンの前で演舞させた方が楽に決まってるのだが、そればっかりに固執するのは技術的な進歩を拒否するのと一緒だ。

『ウェイ・オブ・ザ・ウォリアー』（以下『WOW』）は、そんな技術革新の隙間に埋もれた2D残虐格闘のカルト作品だと断言できる。3DOでリリースされた数少ない格闘ゲームの中の1本だった『WOW』は、かのユニバーサルスタジオ（インタラクティブ部門）が制作。プロデュースには「天才プログラマコンビ、ノウティー・ドッグ」（取説より）が担当。ゲーム全編を彩る凶暴なハードコア・サウンドは「平成のゾディアック・マインドワープ」（筆者命名）ことWHITE ZOMBIE!! と、この手のゲームに明るい人ならプレイせずとも傑作と判断しちゃいそうな要素が大盛りで、洋ゲー名物「致命傷（フェイタリティ）」も全キャラ標準装備済みだから安心。



スイープ攻撃やダウン攻撃など、ひそかに作りこまれている本作品。3DOの数少ない傑作だ。

奇妙キテレツな暴力戦士クロニクル

当然ながら登場キャラも『モータルコンバット』風味満点な勘違い格闘家たちに埋め尽くされており、そのバックボーン設定を読んでるだけで爆笑必至のキテレツ大百科である。

「シタケ派忍者の首領として、人々が単に「ニンジャ」と呼んでいる他は、詳しい素性は謎」の「ニンジャ」を筆頭に、生まれながらにして粗暴な性格の

「ゲインズ大佐」（致命傷：大バックブリーカー）、オーストラリアのド田舎モノ「シェイキー・ジェイク」（致命傷：バーベキュー）、剣道の達人を父に生まれた神童「ノブナガ」（致命傷：まっぷたつ！）などは序の口。フランスに派遣されたアフリカ大使の息子で、敵に剃刀で舌を切り取られてしゃべれない暗黒街の黒人ボス「マルコム・フォックス」（致命傷：串刺し）は、スーツにグラサンという渋い出で立ちなのに「ウガー！　ウゴー！」と唸るだけ（本当にしゃべれない）。

　一応、本作品の主人公らしきKONOTORI（コーノトリ）は「国籍：日本（両親はアメリカ人）」という意味不明な出自で、扇をパタパタさせながら空を飛ぶのが得意技。

　最近、我が国の王子様が、跡継ぎがお生まれになった際に「コウノトリが……」なんておっしゃられてましたが、そのコウノトリとは無関係でも下品な連想を禁じ得ない自分は不敬罪っすか？

血が吹き出す、首が飛ぶ、内臓が転がる！
（と、パッケージ裏に書いてある。最高）

入手難易度きわめて高し！　３ＤＯが残した陰惨な遺産

閑話休題。

　とにかく、そんなクセの悪い連中が集まってマトモなバトルを展開するハズもない。レスポンスの悪い操作感覚で、奇声を発しながら繰り出される致命傷の数々にゲーム開始10分ぐらいは爆笑できるが、最終的にはまた3DO本体ごと押し入れの奥に片付ける結果に終わってしまうだろう。

　そんな内容でも入手難易度は異常に高く、秋葉原を一ヶ月間ほど捜索しても発見率はゼロ。今回は、数年の探索期間を経て、なんとかネットオークションで入手した次第である。それでもWHITE ZOMBIE好き、並びにモーコン・マニアは必ず持っておきたい気にさせる『WOW』の狂ったポテンシャルは、本書に収録する資格十分と言えるね。

　……ところで「天才プログラマコンビ、ノウティー・ドッグ」って誰なの？

（ソニー茨城）

ULTRA VORTEK
ウルトラ・ヴォルテック

「幻の次世代機」ことアタリ・ジャガーに登場したモーコン式残虐2D格闘ゲーム『ウルトラ・ヴォルテック』。あまりにもレアな本作品を本邦初レビューする！
Destroy Something Beautiful!!!

メーカー BEYOND GAMES
機種 ATARI JAGUAR
発売年度 1995
バトル度 ★★★★★★★

とりあえず、アタリ・ジャガーがいかにカルトなハードだったかは本稿では隅に置いておこう。ガリガリと唸る起動音、鳥居のような形状のロムカセット、そしてロムカセットなのに異様に長いロード時間と、ジャガー伝説は語りだしたら本当にキリがない。

そもそも現在の純真なゲームユーザーに「ジャガーってね……」なんて語っても、プレステ2やゲームキューブの高画質に慣れた状況下ではまったく意味ないだろう。

だが、そんな無意味な行為に心血を注ぐのが我々の使命であり、登場から8年経った今だからこそ語り継がれるべき伝説もあるのだ。

ジャガー再評価は今、はじまれり！（『シェンムー』風）

「ウルトラ・ヴォルテック」より。よく見ると、頭が吹き飛んでマス！

カオスとコスモが衝突するヴォルテック・ワールド

ただでさえ本数の少ないジャガー専用ソフトの中で、一際目を引く凶暴なパッケージの『ウルトラ・ヴォルテック』。

その見た目は『ディアブロ』の退廃した魔空間を連想させるが、中身はいつものモータルでコンバットな2D格闘である。説明不要だろう。

悪魔に見入られた7人の戦士の、火炎地獄や地下鉄のホーム、ダウンタウンのゲットーで流血の殴り合いが、ジャガーのマシンパワーをフル活用して繰り広げられる様は実に強烈。

登場キャラもいずれも破天荒で、両腕から稲妻を発射するインディアン、大ガマを振り回すドレッドヘアのラスタマン、火炎を帯びた蹴りやパンチを連発する金髪ギャル、「俺、ターミネーター」とデザインに軽い自己主張が込められた回転ノコギリロボ、同じく両腕がハサミで

顔はドクロなロボ、さらにT-2000ばりのリキッドメタルな体質で攻撃されるとグチョッと溶けるロボなどなど。
　7人中3人が人間型と呼ぶには無理のあるキャラで構成されたトーナメントは、もはや誰が何のために開催したか分からないウルトラ・カオティック！

この非現実の王国には、マトモな人間はいない。
ストレンジな世界観を堪能せよ。

　ちなみに、リキッドメタルなキャラクターは、カプコン『ストリートファイターⅢ サードストライク』に登場する「トゥエルヴ」にソックリである。まさに衝撃の事実の発覚だ。本作品は格闘帝国カプコンに多大なる影響を与えたのだ！（と、妄想してみる）

切り刻まれて溶岩の中へ ジャガーは燃えているか？

　そもそも筆者が入手したソフトのインストが、英語ならともかく、なぜかすべてドイツ語で記載されているため、コマンド表すら読解困難な状況。
　しかも当時の洋ゲーでは「超絶な威力の技は自分で探すべし」という隠しコマンドこそがゲームのキモだった。よってセコいジャブしか使えない筆者は、ひたすらタコ殴りにされ、ノコギリで切り刻まれ、全身大火傷を負い、最後は燃えさかる溶岩の中に叩き落とされる始末。情け無用である。

これがリキッドメタルなキャラ。
『ワールドヒーローズ』のギガスか。

「『ウルトラ・ヴォルテック』ならば誰にも負けないぜ！」なんてツワモノがいたら、是非とも攻略法を筆者に伝授していただきたいもんだが、そんな人はアメリカ全土を探しても何人いるのか……。
　こうなったら現在も北米でひっそりと開催され続けるジャガーファンのためのコンベンション「ジャグフェスタ」にでも行って、完全コマンド表を入手するっきゃねーか！
（ソニー茨城）

KASUMI NINJA
カスミニンジャ

メーカー ATARI
機種 ATARI JAGUAR
発売年度 1994
バトル度 ★★★★★★

忍者が主人公のゲームは数あれど、ここまでベクトルの狂い果てたソフトはないと断言できるジャガーソフト『カスミニンジャ』。一度聞いたら一生耳に残る独特のボイスは絶品！

「カスゥミィッ、ニィンジャア！」

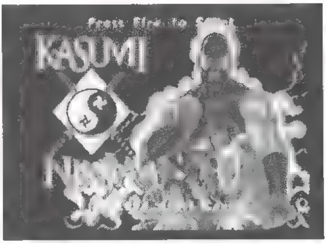
……と、異常なイントネーションのボイスで幕開けするジャガー専用2D格闘ゲーム『カスミニンジャ』。

およそ世にある忍者ゲームの中で比類なき残虐度を誇る、その点だけは傑作と評価できるソフトだ。

ニンジャは僕らの共通項 投げる手裏剣デッドボール

何しろスタート画面にはブラウン管の上から下まで鮮血がしたたっているのに、背景はどうみてもロッキー山脈のようなのどかな風景が広がってる時点で何かが違う。

『カスミニンジャ』のタイトル通り、主人公「ハバキ」はオレンジ色の忍装束が眩しい「キリガクレ・ファミリー」の若手忍者だ。



出鱈目オリエンタリズムの結晶『カスゥミィッ、ニィンジャア!』より。

ちなみに2Pキャラは双児の弟「センゾー」。こいつらが忍者修行のシメに「龍雲寺」の「GYOKU（玉？）」を手に入れるため、世界の強豪たちを相手のトーナメントに出場する……ってのがおおよそのストーリー（たぶん）。

システムは相も変わらずのモーコン・スタイルだが、ゲームの核となるストーリーモードでは、最初はハバキしか選択できない潔さ。対峙する強敵を1人倒すごとに使用キャラが1人づつ増えるのだが、その強敵たちがまた凄い。

「アマゾネスの女王サンドラ」のステージには映画「地獄の黙示録」のカーツ砦みたく生首や死体が散乱し、「インディアンの酋長パカワ」は従来のネイティブアメリカンのイメージを覆すデブ。

ニューヨークの路地裏を仕切り、ストリート喧嘩スタイルで

忍者を蹴散らすスケバン「ダンジャ」は、ハーバード大学で犯罪心理学専攻という意外すぎる過去を持つ。「怒れるケルトの誇り」をスローガンに掲げるアンガスに至っては、民族衣装であるキルトスカートをまくって火炎攻撃をかますヒゲ男。

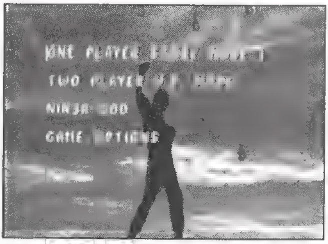
　こんな連中を卒業試験で殺害しなければならないハバキの運命は悲惨としか形容できないが、基本的にはどんな攻撃もジャンピングソバットで回避可能っぽい。さらにこのジャンプ攻撃はガード不能（CPUがガードしないだけ?）らしく、困ったら即ジャンピングソバットに走る自分はちっとも忍者らしくない。

やっぱり『モーコン』テイスト。
アンガスのチンコファイヤー発射!

流血させたら世界一 黙ってジャガーについてこい

　ちなみに本作品は、ゲーム全体の流血度を三段階に調節できる「GORE」なるオプションがあり、お子様は当然「NONE」を選択するしかないのだが、腐った大人を自負する我々は当然MAX LEVELの「GORE FEST」を選択するっきゃない。

　ただし初期状態では両親の心配を配慮した「PARENTAL LOCK」がかけられているので、血みどろの戦闘を楽しみたいユーザーは、まずこのコード解除から始めなければならない。



意味もなく画面上を滴り落ちる血!
これぞ洋ゲーの無敵カリカチュア。

　初回版には特製の「カスミニンジャ・ハチマキ」がインクルードされたこのソフト。

「ニンジャ」で「カスミ」とくれば、どうしてもテクモの『デッド オア アライブ』を連想しがちだが、流血と乳ユレは何の関連性もないコトを明言しておこう。

（ソニー茨城）

Chapter 1: Specials

『大江戸ファイト』を創った漢(おとこ)

がっぷ獅子丸インタビュー

「切腹させろ!」「全員地蔵!」

『大江戸ファイト』は、『富士山バスター』っていう2D対戦格闘ゲームがあって、その続編企画というところからスタートしたの。『富士山』『大江戸』は、僕が昔いた会社の先輩が独立して起こした開発会社で、カネコに持ち込んだオリジナル企画だったのね。僕は『富士山』の制作途中から参加したンだけど、それも終わって「次は何を作ろうか?」って考えていた頃、当時のAMショーで『モータルコンバット』見ちゃったんだな。それで「コレ馬鹿馬鹿しくていいじゃん! これ作ろうよ!」ってことになったわけ。『富士山バスター』はドット絵だったけど、「富士山のキャラを実写にしたら、もっと変になるじゃん」ってことになってね。それで『大江戸ファイト』が誕生することに。

これ、「残酷描写の極み」みたいに言われてるけど、あれは後づけだったんだよ。最初、血も内臓も出ない状態でマスターアップして、それを販売元のカネコがヨーロッパのゲームショーに持ってくと、評判は上々だったらしい。当時「100メガショック!」とか言ってた時代に300メガ使ってたからな。

でも、カネコの社長がそこで誰か

に「面白いけど、もっとバイオレンスがあったほうが売れる」と言われたらしくて、帰ってきて第一声が「血を出せ！　首を飛ばせ！　切腹させろ！」と。

でもあれ、実写でしょ。切腹シーンなんて撮影してないから、「それは無理」って言ったら、「じゃあ、トドメに爆発させろ！」だって。

今ある素材を使うしかないし、んじゃ爆発させようかと。それから「胴体真っ二つ」や「上半身ぶっ飛ばして下半身だけ残す」っていう描写を入れたんだけど、だんだん作ってるうちに盛り上がってきちゃって、シャレで人体爆破後のミンチの上にモゲた首を置いてみたら「コレいいよ！　最高！」って全員大爆笑。あれは楽しかった。地面にダバダバと大量に血溜まりができる描写は、モンティ・パイソンの「ペキンパーのサラダ・デイズ」をイメージして思いついたんだよ。

それを見たカネコの社長も「いいじゃないか！」って、すぐさままた持ってったのね。ところが、当時ドイツで『ストII』が暴力描写っつって問題になってた時期よ。速攻で「発禁」だって（笑）。そしたらカネコ社長が「何でこんなことしたんだ？　コレじゃあ売れねえだろ！」って逆ギレされて「アンタがさせたんだろ！」って揉めにモメた末、しまいにゃ社長が出したアイディアが「人間だからマズイんだ。死ぬ瞬間、全員地蔵にしろ！」だの「竹にしろ！」だの。もうワケわかんなくって。

んでしょうがないから苦肉の策で「モザイク」と「ボカシ」を入れたのね。他にも昔のTV番組の「金曜スペシャル」みたいな「黒丸」で隠すのとか入れて試してみたんだけど、なんか変にエッチっぽくなっちゃって困ったなぁ。

けっきょく、ディップスイッチで血の色や爆発やモザイクのON／OFFをつけたんだよね。

レーティング怒霊界 規制との飽くなき闘争

でも当時『大江戸ファイト』は残酷だからってことでは問題になったワケじゃないんだよね。むしろそっちで苦労したのは、その後に別の会社に移って作ったコンシューマゲームタイトルの時だった。

そのゲームはセガサターンとプレ

ステで出す予定だったから、とりあえず映像素材をセガとソニーに見せたら、いきなり両方から有無を言わさず「発禁」通告。すったもんだの末、映像については色をツブしたり、泣く泣くカットしたりして、ヤバい個所は極力見せないようにしたけど、それとは別にテキストのチェックが膨大にあったのよ。

いわゆるエッチっぽい言葉……「男根」とか「イチモツ」もひっかかって。「性器」もダメで、全部「局部」に言い換え。「肛門」もひっかかって、「なんで?」と思って調べてみたら「牛の肛門」で、「お前それで興奮すんのか!」と。

それ以外にも、オウム事件の頃だったから「カルト教団」を「カルト集団」にしたりとか、たくさん直したけど、まさにもう「言葉狩り」の世界。どこまでOKでどこからダメなのか、最後にはワケわかんなくなっちゃった。そんなこんなで、そのころレーティングについてや、いわゆる「言葉の逃げ」というものについて随分研究したな。一時は「日本で一番レーティングに詳しい男」という自信がありましたね。

最近はもう、倫理委員会がなんか言ってくることは少ないと思うよ。会社側の自主規制で終わっちゃうことが多いよね。最近だと、例の同時多発テロのせいで「テロを扱ったゲーム」とか出せなくなったりね。

それに洋ゲーの場合はレーティングが明確になってるけど、日本は判断があいまいな上に審査機関には罰則とか強い拘束力がないからね。だいたい酒とかタバコみたいに小売店が責任を持てない。たとえば「お兄ちゃんに頼まれました」って子供が買いに来たときに確認できるかっていったら、やれないでしょ。これじゃ今のレーティングは意味ないんじゃないかと思ったりもするかな。

「規制されるのがイヤならコンシューマで出さずにやらずにパソコンで出せよ」という考えもあるけど、こういう残酷モノってのはもうニッチで、マニアが世間の理解と関係ないところでコソコソと楽しむモノじゃん。あんまりエスカレートして変に世間に騒がれちゃうのも困るし。ポルノショップで裏ビデオ売るみたいに、人目に付かないところでこっそりとやるのがいいんじゃないですかね。

(構成・編集部)

『大江戸ファイト』イラスト：飛龍乱

勇者、怪物、恐竜。
HERO. MONSTER. DINOSAUR.

第2章 シネマゲーム番外地

Chapter2:
Preface

シネゲー・神の怒り

「シネゲー＝死ねゲー」と見つけたり

映画を原作に作られたシネマ・ゲームというジャンルがある。

一種のキャラゲーなのだが、映画産業の盛んなアメリカではそれだけで「シネゲー」というジャンルがカテゴライズできるほど連綿と製作されてきた。ゲーム化するのに相性がいいのはやはりアクション映画だが、90年代に入りアクション映画が過激に加速するのと時期を同じくしてシネゲーも凄まじい進化を遂げはじめるのだ。

まず、マシンスペックの増大によりグラフィック技術が向上し、映画本編と遜色ない表現が可能になり、複雑かつ多彩なゲームシステムを構築できるようになった。

すると、シネゲー制作者は「いかに映画と同じ状態を再現できるか」に意識を集中させていく。その結果、オープニングからエンディングまで映画本編のストーリーを忠実になぞったり、アクション映画の持つカタルシスをいかに追体験させせれるかという

テーマに挑んでいくのだ。
しかし、よく考えてみると『ダイ・ハード』から始まる新世代アクションムービーのスタイルとは、要するに「主人公がたったひとりで奮闘する」「悪者はどんな殺し方をしてもOK」「動いてるものはみな殺す」という、「逆ジェイソン」というか、とにかく正義と生存のためにキルしまくるいうのが主流。これに洋ゲー特有の残虐表現をプラスすると……ズバリ、殺戮ウェポンをいくつも装備した主人公が出てくるエネミーを片っ端から殺しまくってそこら中を血の海にするという、シネゲーよりもさらに一線超えた「死ねゲー」という新ジャンルに昇華するのだ！

映画もゲームも大好物なボクらにとっちゃ、ウヒウヒ言って喜ぶしかない。
しかし、今までいくつもの「死ねゲー」が日本ではウワサにもならずに消えていった。

そんなアダバナ的な作品を供養するべく、この章では過去の「何でこんなのゲーム化したの？」というオールドスクールなシネゲーから最新バリバリの血まみれ「死ねゲー」まで、思いつくままに紹介させていただいた。
とにかく、今までゲームはさんざん「映画的」なモノを目指してきた。そして映画は今、すごい速さでデジタル化している。映画が原作のゲーム、ゲームが原作の映画、といったジャンルオーバーはもはや意味をなさなくなり、両者はもうすぐ同じフィールドに立つ。
そんな未来を見据えながら、いまこそ「シネゲー＝死ねゲー」を浴びるほどやりまくれ！　そして、これからは履歴書の趣味の欄に、「映画鑑賞」でも「映画観戦」でもなく、「映画参戦」と書くのだ！

（炎怜太）

DIE HARD TRILOGY
ダイ・ハード トリロジー

メーカー
FOX INTERACTIVE
機種
セガサターン／プレイステーション
発売年度
1996
バトル度
★★★★★★★★★★

「ダイ・ハード」3部作が1本のソフトに収まった濃密ゲーム『ダイ・ハード トリロジー』。マクレーン刑事が撃つ！ 走る！ 轢く！ 爽快感300%の大傑作だ！

ブルース・ウィリス主演「ダイ・ハード」！（オレ流にタイトルを直訳すれば「死に・にくい」）

監督ジョン・マクティアナン、脚本スティーブン・E・デスーザによるこの作品を知らない日本人はいないと思うが、一応説明。

妻、ホリーに会いに来た休暇中の刑事ジョン・マクレーンが裸足でナカトミビルにいると、恐怖のテロリスト軍団が来襲。外部との接触が不可能なため、たったひとりでテロリストに戦いを挑む……いうのが最初の「ダイ・ハード」。

1年もせずに作られた続編では、北欧の壊し屋ことレニー・ハーリン監督が登板。舞台を真冬の大空港に移し、またもやその場に居合わせたマクレーンがテロリストと対決する。出演者全員が泣きを入れるほどスケールアップしたアクションにヒーヒー言いながら、最後はジッポの火でジャンボ機を「イピカイエー！」っとフッ飛ばしてレット・イット・スノー！ と、これが「ダイ・ハード2」。

日本版も発売され、ちょっとだけ話題になった「ダイ・ハード トリロジー」。

そして今度は、マクレーンの地元ニューヨークで起こる連続爆弾テロを、地下鉄、車、ダンプと爆走させまくって阻止し、敵のヘリをベレッタ1丁で「イピカイエッ！」と撃ち落としてめでたし、めでたしという「ダイ・ハード3」。

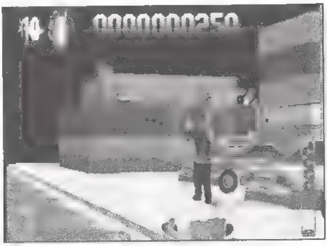
アクション映画の世界では、このように主人公が限定された状況で何とかサバイブしていくスタイルを「ダイ・ハード型」と呼び、すでに1ジャンルとして定着している感すらあるが、この設定はそのままアクションゲームにも通じるものがある。

もともと限られたプログラムの中でその場に応じた動きを考え行動していくというのは、す

べてのゲームにあてはまると言えなくもないが、僕らの大好物である「主人公が武器を選択しつつ、敵をブチ殺しまくる」みたいなゲームは特にダイ・ハード的だ。
　じゃあ、そんなメンド臭いこと言わんで、「ダイ・ハード」をそのままゲーム化すればいいじゃん！　というアメリカン特有の直結思想が功を奏したのか、「ダイ・ハード」のオフィシャルなゲーム化作品がある。

ポリゴン・マクレーン登場 ウィリスのナマ声もあるよ！

　ポリゴンという表現手段が当たり前となり、家庭用ゲーム機でもかなりのムチャができるようになってきた。しかし、日本のゲーム市場といえば、ガキ向けかアキバ系の萌え小僧相手のシケたゲームがハバをきかせていて、僕らはちょっぴり物足りなさを感じていた。そんな時、ヤツが最狂にパワーアップして帰ってきたのだ！



どこかで見たようなガンシューティング部分。黙って撃つべし。

　題して『ダイ・ハード トリロジー』！
　「ダイ・ハード」の映画を作った二十世紀フォックス自らの関連会社、フォックス・インタラクティブが制作、開発はメリケンの暴走ソフトハウス、プルーブ社が担当というだけでアメゲーマニアにはたまらないが、『トリロジー』というだけあって何と3 in 1！
　「ダイ・ハード」3部作をそれぞれモチーフにした3種類のゲームがインクルーディングされてるのだ！
　まずは「ダイ・ハード」。ナカトミビルにリムジンを横付けするというデモの後にはもうランニング一丁になったマクレーンがエレベーターの中に！　一発目はビルの中を駆けずりまわってテロリストを殲滅するという3Dアクションゲームだ！
　ルールは簡単。そのフロアにいるテロリストをすべて倒してエレベータに乗るだけ。あとは何をしてもOK！　意味もなくフロア中のガラスを撃ちまくっても、人質を助けないでその場で殺してもお咎めナシ！
　大量に襲ってくるテロリストも撃てば血を吹いて倒れるので、グレネードで大量殺戮した時や、同じ場所で何人も殺しまくれば、アッという間にあたり一帯が血の海に。無数に折り重

なった死体と流れ出るブラッドを眺めながら「こんなに殺っちゃった」と悦に入るのが正しいプレイ法といえるが、血の量はお好みで調整できるのでママもこれなら安心。僕がやるときはもちろんブラッドゲージ最大。常に。

　さらに、ポリゴンのマクレーンだけで感動モノなんだが、CD-ROMのパワーはそんなもんじゃない。何とブルース・ウイリスの生声がSEとしてガンガン挿入されるのだ。「ホッホ～！　アイ・ガット・マシーンガン！」と浮かれるリアル・マクレーンボイス。もちろん「イピカイエー！」も完全再現！

なにせブルース・ウィリスのチャイニーズシアターの例の手形には、サインと共に「Y-PPEE-KI-YAY!」と記されているのだ。ブルース・ウィリスといえばイピカイエ。これはもはや世界標準なんですよ！

車でヘリに特攻！ 必殺マクレーン体当たり！

と、最初の「ダイ・ハード」だけでもうお腹イッパイなんですが、「ダイ・ハード2」になると今度はガンシュー。

　映画の「2」の舞台である空港をメインにまた血ドバな展開が待ってるのだ。

　すでに伝説となった感もあるが、マニュアルにはひとこと「撃ちまくれ！」としか書いてない。とにかく撃つ、それがこのゲームのすべてなのだ。各面は映画のストーリーに合わせて進行し、最初は空港からスタート、アレよと言う間に付近の森へと飛び出し、いつのまにかスノーモービルに乗ってチェイスしたかと思えば、最後はヘリに乗ってジャンボ機を撃ち落とすという壮大な展開が待っている。この無闇なスケールアップと「撃ちまくれ＝壊しまくれ」というメッセージは監督レニー・ハーリンのスピリットを忠実にゲーム化した証拠であろう。

レースゲーム部分。
返り血はワイパーで掃除しよう!

　最後の「3」の舞台はもちろんニューヨーク。相棒ゼウスと共に車に乗り込み、爆弾を処理（っていうか片っ端から爆破）するというデストロイ・カーアクションゲームになっている。個人的にはこの「3」が一番エキサイティングだと思ってるが、一番有名なのは人を轢き殺

すとフロントガラスいっぱいに血しぶきが飛び散り、それを何喰わぬ素振りでワイパーで拭き取る、というR指定確実の演出だろう。
　何よりも、このギミックがゲーム進行上まったく意味がないというところに制作者側の思い入れが見える。アンタら最高だ！
　他にも「爆弾処理と同時に付近の通行人もブッ飛ぶ」「その辺を飛んでるかわいい鳩ちゃんも一瞬にして燃えあがる」などイカす表現が目白押しなのだが、何よりもゲームとしてシッカリ作りこんである点を評価したい。
　基本的に限られた時間の中（ホントにギリギリ）で、爆弾や爆弾カー（チョコマカと動き回るニクいやつ）に体当たりして処理（爆破）させる、というのが目的なのだが、これも絶妙に映画本編とリンクしていて、ウォール街からセントラルパークとステージが進行し、ダンプに乗り換えて下水道で濁流と追いかけっこしたりするシークエンスもちゃんと用意されている。最後は敵のアジトにまで乗り込むのだが、ラスボスは何とヘリコプター。元より飛び道具は装備されてないので、どうやって倒すのか一瞬戸惑うが、何のことはない。今までと同じやりかたでOKなのだ。
　そう、ズバリ体当たり！　思いっきりアクセルを吹かして、逃げるヘリに狙いを定め、ジャンプポイントから一気にテイク・オフ！　30メートルくらいブッ飛んでヘリ上部のローターに着地！　火を吹くヘリ！　爆発、炎上！　やっぱこのゲーム最高〜！

トリロジーは続くよどこまでも

　というわけでどこをとっても完成度の高い『ダイ・ハード トリロジー』。洋ゲー初心者や死ねゲービギナーでも取っつきやすいので、これはマスト・プレイでしょう。
　あ、言い忘れたけど、このゲームまともにやってもムチャクチャ難しいんで要注意。
　さて、誰が何と言おうと『トリロジー』がベスト・ダイ・ハードゲームの座を確保しているんだが、2000年には『ダイ・ハード トリロジー2』という時制も順番も狂いまくった驚異の新作が発売されたのであった……。
（灸怜太）

DIE HARD TRILOGY 2
ダイ・ハード トリロジー2

メーカー
FOX INTERACTIVE
機種
プレイステーション
発売年度
2000
バトル度
★★★★★★★

『ダイ・ハード トリロジー2』で、
あのマクレーン刑事がラスベガスで再び大暴れ!
日本では発売されなかったが、
そんなことはお構いナシ!
Yippee-ki-yay!!!!!

前作が（海外では）好評だったせいか、我らがマクレーン刑事がゲームの世界に帰ってきた！ 名づけて『ダイ・ハードトリロジー2』。なんのヒネリもないタイトルだが、まぁ気にすまい。サブタイトルは「ビバ・ラスベガス」。

ゲーム内容は、前作と同じくアクションアドベンチャー、レースアクション、ガンシューティングの3種類が用意されている。どのモードも大幅なパワーアップがなされており、たとえばアクションアドベンチャー部分は謎解き要素が多くなっている。ちょっと『バイオ』や『メタルギアソリッド』を意識した感じ。大味だけど。レースアクションでは、おなじみの爆弾搭載敵車がロケット砲で反撃してくる（！）。そしてガンシューティングは、弾が命中した場所によって敵のリアクションが変わるなど、より『バーチャコップ』らしさが増した。これは嬉しい（セガ的には問題アリだろうが）。

そして今回はストーリーモードが搭載されている。よりシネマチックな作りで好感が持てるのだが、3種類のゲームをとっかえひっかえプレイしなければならないので、非常に慌しい。ダイ・ハード野郎への道は甘くないことを実感。

前作同様、相変わらず遊べる本作品だが、残念ながら日本で発売されることはなかった。前作が思ったほど日本で売れなかったことが原因だろうか。ストーリーモードの冒頭で、いきなり電気椅子に座っている敵をボタンひとつで処刑するという、前代未聞の残酷イベントをジャパンのヤワなゲーマーたちに見せ付けられなかったのは、非常に惜しい。

そして我らがブルース師父（リーではない）は、2001年9月に起きた同時多発テロを受けて「もうビルが爆破されるようなアクション映画には出ない」と発言。あんまりだよブルース師父！ こうなったら原作完全無視の『トリロジー3』の発売を願うしかないのである。イピカイエー！ （平大電）

APOCALYPSE

ブルース・ウィリスの黙示録

ツルツル頭に光る汗。かつて爆炎がもっとも似合った男、ブルース・ウィリス! 彼が本気を出したオリジナルゲームと『フィフス・エレメント』をレビューするぜい!

メーカー ACTIVISION
機種 プレイステーション
発売年度 1998
バトル度 ★★★★★★★

アクション映画の新基準を打ち立てた「ダイ・ハード」。死ねゲーの完成形を作り上げた『ダイ・ハード　トリロジー』。そしてハリウッドアクターとしての営業魂を見せつけた「プラネット・ハリウッド」への出資など、その芸域の狭さに対して次々とエポックをつくり出す我らがブルース・ウィリス。

彼自身は演技もイマイチだし、実はそんなに大したタマじゃないんだが、優秀かつブッ飛んだスタッフに恵まれた結果、印象に残るヒット作を量産し続けている。要は運だけで成り上がった他力本願スターなのだ。おそらく。

しかし、そんな彼もゲームばっかりやってるようなウスラバカキッズには神のような存在で、主演作のゲーム化というのが他のどの映画スターよりも多かったりするのだ。

ま、ゲームみたいな単純ストーリーの作品によく出てるから、ということなのかも知んないけど……。

こっそり日本版も存在する『フィフス・エレメント』

ウィリスが主演したC級ドタバタSF喜劇の金字塔、「フィフス・エレメント」(97年)。

そのゲーム化作品は、アメリカン・シネゲーの王道とも言える「いかに原作に忠実に仕上げるか」という不毛なこだわりが発揮された作り。冒頭の宇宙船が砂漠の神殿に飛来するシーンなど、フィルムから直接取り込んだムービーが挿入されつつイザ冒険開始! と、その前にカン高い声のブラックガイが登場、ミッションの説明がなされます。そう、このカマくさい奴は人気DJルビー! 「ラッシュアワー」でジャッキーと共演したクリス・タッカーがゲーム初登場であります。こいつがキメ台詞「アン……ビリバボーーーー!」と叫んでやっとゲーム本編がスタート!

画面はポリゴン構築の3Dで、いわゆる「DOOM型」と呼ばれるスタイル。この世界でコーベンとリールーを使いわけながら、与えられたミッション

をクリアしていきます。一応、コーベンは銃火器の使える攻撃型、リールーは動きのすばやい防御型で、天井にブラさがるなどの特殊なアクションが使えるなどという攻略上のキャラわけがなされてますが、そんなモンほとんど関係ナシ！

ミッションって言っても、要するに出てくる敵を片っ端からブッ殺せばOKなんで、コーベンのマシンガンでバリバリ打ち殺そうが、リールーのブルース・リー仕込みのパンチ&キックでブチのめそうが、どっちも爽快感はいっしょ。

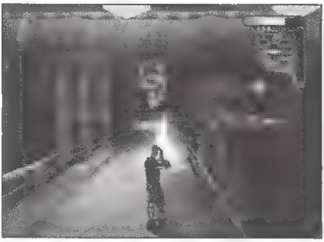
好きな殺り方を選んでください！

大統領を蜂の巣だ！『APOCALYPSE』

その後、ウィリスは思いもよらぬ離れ技でデジタルの世界に返り咲く。なんと、原作ナシのオリジナル作品に「主演」したのだ！

タイトルは『APOCALYPSE』。テクスチャを貼られて不気味なほど迫力を増したウィリスのジャケだけで必買決定の本作品、いろんなトコからパクり過ぎて、逆にオリジナル感が出てしまっている妙なコスチュームも何かを期待させます。

早速アメリカ版を取り寄せ、皿をセットして回してみると、



「APOCALYPSE」のアメリカにおける評価は意外と高い。銃の国の人だもの。

美麗CGデモムービーがスタート。全編英語なんで意味は良くわかりませんが、どうやらウィリスは囚人で、何かの拍子に脱走、そして巨悪を討つ、という設定は映画「12モンキーズ」（95年公開）をベースに過去の主演作を適当にブチ込んで煮しめたような感じ。

結局、ゲームは撃ちまくりで殺しまくりといういつもの調子なんで、ストーリーなんて添え物以下の扱いなんでしょう。

ゲームスタイルは意外と純粋なアクション。『クラッシュ・バンディクー』シリーズのような手前から奥へのスクロールが基本。操作法はデュアルショックの左スティックで360度の移動。そして△ボタンで前方にマシンガン発射。×ボタンで後ろにマシンガン発射。○ボタンが右方向にマシンガン発射、そして□ボタンで左にマシンガン発射……。

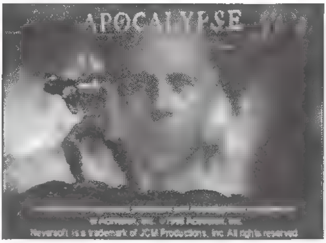
そう、どのボタン押してもマシンガン発射！　すべての方向

に一発で攻撃を開始できるというフルレンジ仕様で、キミの破壊衝動も大満足！

　もちろん特殊武器も多数用意されていて、威力バツグンのロケットランチャーやブレイジングなレーザーなどを切り換えつつ、ワラワラと襲い来る人型のソルジャーをキルキルすれば、一瞬で真っ赤な血を吹き出すゴアゴア・ボーイズと化してくれます。

　エフェクトも凝っていて、火炎放射器でグワッと撫でてやると、見事なヒューマントーチが次々と完成。安手のアクション映画に有りがちな「火ダルマで手をバタつかせる」というスタントを見事に表現してます。特に暗いところでコレをやると炎の照り返しやユラメキなど高度な光源処理が施されていて、技術のムダ遣いと執拗な作り込みには狂気すら感じるね！

　ステージ構成は最初の未来牢獄から始まって、大スクリーンでハードロックが響きわたる市街地に飛び出し、高層ビルの屋上をジャッキーばりに飛び移ったりと、見た目重視で変化に飛んだ内容。



かつて、マシンガンを持たせたら世界一だった彼。もう一度、戦ってくれよぅ！

　その途中で装甲車やヘリにマシンガン一丁で立ち向かったり、狂犬軍団に噛みつかれたりと大暴れしつつ、最後に辿り着くのが何とホワイトハウス。すさまじい警備態勢をなんとか突破して中に潜入しても、窓の外からヘリに狙撃されたりと、本当の意味での伏魔殿と化しています。

　さらに進むと秘密の地下への入り口があり、その中はマグマ渦巻くロストワールドになっていて、もはや政治批判なのか何なのかサッパリわかりません。そしてラスボスは予想通り合衆国大統領。どうやら悪のフォースに全身を侵されているらしく、巨大化＆悪魔スタイルにモーフィングを遂げ、もう地獄としかいいようがないシチュエーションで、最後の戦いを繰り広げるハメになります。

　これ、『フィフス・エレメント』よりは良くできたゲームなんで、『APOCALYPSE』と『ダイ・ハード』系を押さえればブルース・ウィリスものはノー問題でしょう。

（炎怜太）

GOLDEN EYE
ゴールデンアイ 007

メーカー NINTENDO
機種 NINTENDO64
発売年度 1997
バトル度 ★★★★★★★★★

「任天堂&レア」という最強タッグによって生まれた珠玉の007ゲーム！あまりにも完璧すぎるジェームズ・ボンドのゲーム世界に酔え！（3D酔いもするけど）

ちょっと前まで「スピークラーク?」とかカッコつけたり、チョビ髭生やしてテロリストゲームかましてたハンサム・ガイ、ピアース・ブロスナン。彼が5代目ジェームズ・ボンド役をゲットして撮りあげた007シリーズ第17弾「ゴールデンアイ」。いきなり巨大ダム上からバンジージャンプというお笑いウルトラクイズもビックリの投身スタントでド肝を抜き、戦車で市街地爆走！　湖から巨大パラボラ登場！　女将校の太ももボディシザース！　と、90年代らしい大仕掛けを数珠つなぎにした構成で、そこそこ楽しめるアクション映画に仕上がってました。

　その映画公開からしばらくたち、ビデオもリリースされ、そろそろ次回作の制作のウワサが流れ始めるという、タイミング的には最も冷めきった時期に唐突にリリースされたのが、このゲーム版「ゴールデンアイ007」でした。

せっかくだから、写真では「THE WORLD IS NOT ENOUGH」を紹介。

伝説のゲームCM……ジュンとハルオのコスプレ祭り

映画原作の版権バリバリにもかかわらず、マシンはN64で、ディストリビュートは何と任天堂。直前に『スター・ウォーズ帝国の影』という映画モノを出していただけに驚きは少ないものの、「何で?」って感じの唐突リリース。

　思えば『エレベーターアクション』の時代から、ゲームの設定として「スパイ」というのはよく使われてきたモチーフ。PCエンジンで舞台を江戸時代にした『定吉7番』とかいうパロディものまで出たりしてたものの、007のオフィシャルなゲームというのは意外なことに今までなかったんですよ。だからといって「即、バイ！」ってこ

とはなく、よくあるシネゲーの一本って感じの認識でした。
しかし、ある日突然テレビに映し出されたCM！
「これやってみたかったんですよぉ」「撃ちます、撃ちます、シビれます！」と、勝手に悦に浸りながら、思い思いのポーズをキメるおやじコンビ！　そう、福耳アメリカンポリス・水野晴郎センセと、ナニワの映画シャベリスト・浜村純でございます！　その前まで任天堂のN64ソフトはヒロスエがCMキャラだったのに、いきなりの落差。任天堂のチカラが入ってるのかどうかっつー微妙さが印象に残ったのと、なぜか安売りしてたので、とりあえずゲット&プレイ。
約2時間後、ボクはあまりの完成度に頬肉プリつかせて興奮しまくることになるのです！

N64の最高傑作！ プルーフ・オブ・ザ・ボンド

ボンドらしい行動力と推察力が必要なストーリーモード。

ゲームが始まると、プレイヤーはジェームズ・ボンド自身。基本的にオウンビューで、自分の手だけが見えるという視点で進んでいきます。
持ってる銃はもちろんワルサーPPK。とりあえず目の前に迫りくる敵兵を撃つ！　手や脚にカスッた程度では全然平気でズンズン向かってくるので、頭部に狙いを定めてシュート！　ガックリ崩れ落ちる敵！　これだけでかなりのカタルシス！
プチプチと敵を倒してくと、スナイパーライフルを落とした。もちろん即ゲット。そしてまた狙いを定める！　このライフルにはスコープが付いてるのでかなり離れた距離からでもターゲットをズーミングしてスナイプできるのです。
スコープ内の照準に敵を合わせる。ククッ。全然気づいてないぜ。アッ、あくびした！　足をポリポリ掻いた！　飛んできた虫を手で追い払った！　単なるザコでもこのヤケに細かい仕草。その人間的な動きにこちらの殺戮本能はマックスボルテージに達し、思いっきりZトリガーをクリック！　ワンショット・ワンキル！　弾はコメカミをブチ抜いて見事に暗殺完了！　このゲームすげぇ！
銃や弾を拾って武装して敵をブチ殺しながら、数々のミッションをクリアしていくというの

が大まかなシステム。そしてストーリーは原作にほぼ忠実に進行。1面の最後は例のバンジーのデモが流れるなど、細かい所までトレースしてます。

登場人物も映画に登場した主要キャラはほとんど登場。実は影のボスだったジェームズの元同僚、006ことアレックス・トレヴェルヤン、原作で最後に瞬間冷凍され笑いを誘った科学者ボリス、さらにグレタみたいなファッションがそのスジの琴線にビンビン触れまくったサディスティック女将校、ゼニア・オナトップも、それぞれ中ボス扱いで登場。

しかし、このゲーム、あくまでもキャラは添え物なので、造形がけっこうテキトー。特に頭部なんて大きめのポリゴンに無理やりテクスチャ貼ってるので、面取りしてないジャガイモに落書きしたみたいな悪夢っぽい風貌になっちゃってます。そんなキャラたちがワラワラと攻めてくるんだからはっきり言ってキモい。でも、殺すには最適な奴らですよ！

英国の職人的技術者集団 レア社の底力！

しかし、ゲーム全体に漂う雰囲気はあくまでも上品かつエレガント。このフィーリングはアジアじゃない。

もちろん対戦プレイもアリ。
雪原での銃撃戦は燃えるぞ!

そう、このゲームを開発したのはイギリスのレア社なのです。任天堂と仲がよく、スーファミで驚異のグラフィックを実現した『スーパードンキーコング』シリーズや、N64史上ベスト3に入る超名作『ブラスト・ドーザー』を作ったとこなのです！　それだけで美麗グラフィックと作りこまれたゲーム性は保証されたようなモンですが、とにかく「自分がアクション映画でやってみたかったこと」が全部できるのが魅力。

たとえば、「金網に留められたカギを銃で壊して先に進む」とか、「後ろで作業中のヒロインを守りながら、左右から襲いかかる敵兵を倒す」とか、「爆弾が積まれた列車に閉じ込められたが、時計から出るレーザーで緊急ハッチを焼き切り、ギリギリで脱出！」など、興奮必至のカッチョいいアクションシークエンスばかり。戦車に乗って街を破壊しながら敵兵を轢き殺すことだって可能なのだ。

武器もPPKを始めとするピストル、ZMGやKF7などのマシンガンやライフル、さらにショットガンからレーザー砲、グレネードランチャーにロケットランチャー、手投げナイフに手榴弾、時限爆弾にモーションセンサーボム、最後はどんな敵でも一発で倒せる黄金銃まで揃っていて、そこらの軍放出品マーケットにも負けない充実ぶり。しかもそれぞれ特徴があり、その場その場で適した武器を使っていかないといけないのだ。

ただバリバリ撃ちまくればクリアできるゲームかと思えばそんなこともなく、敵の基地内などでは物音をたてただけでアラートが鳴り響き、アッという間に囲まれてなぶり殺しにされてしまう。

1人ひとりおびき出してチョップで倒したり、見つからないように物陰をスリ抜けたりなどのテクニックが必要とされるシークエンスもあるのだ。

途中で敵に捕らわれてしまい、装備ナシ、しかも牢獄の中からスタートというミッションがある。ここは唯一装備してた特殊腕時計の強力磁石を利用してカギをゲットし、門番を叩き殺して脱出するのだが……ってこれって何か似たようなのあったな。某「固体の蛇」が活躍するあの大ヒットゲームにそっくりじゃないの。なんや、デカいこと言ってパクリかい！　と、ナンクセ付けるのは簡単ですが、アレはアレでよく出来てたので許しましょう！

とにかく、出来はこっちのほうが断然イイ！　なんせこのゲームでは各ミッションを一定の条件でクリアすると、お楽しみモードが発動し、敵の頭が異様にデカくなる「ドンキーモード」やズバリ「無敵」など何でもアリになる。

さらに、隠しキャラとしてシリーズの歴代名悪役が参戦！「キャノンボール」でジャッキーとコンビも組んだ巨人「ジョーズ」！　「美しき獲物たち」でブラックパワーを爆発させた筋肉女「メイデー」！　ブードゥー教信者でタキシードに下はふんどし一丁というファッションが最高の「サミディ」！　そして殺人シルクハットでお馴染み、ハロルド坂田演じる「オッド・ジョブ」！　以上の4キャラがタイムリリースされるのです！　もうとっくにおなかイッパイなんですが、これらの怪人たちも加わって4人同時の対戦モードまで搭載されてるんですよ！　もう、一生モン！

（炙怜太）

JAMES BOND IN AGENT UNDER FIRE
ジェームズ・ボンド ～戦場のエージェント～

メーカー ELECTRONIC ARTS
機種 プレイステーション2
発売年度 2001
バトル度 ★★★★★★★

「007」の最新作がプレステ2でリリース！内容は完全オリジナルストーリー！あらゆるアクション要素が詰め込まれた見事な完成度は、ボンド好き感涙マチガイナシだ！

数ある「007」ゲームの中でも最強の完成度を誇るN64ソフト『ゴールデンアイ007』。コレ以降も『トゥモロー・ネバー・ダイ』や『ワールド・イズ・ノット・イナフ』（日本未発売）がリリースされたが、その出来は『ゴールデンアイ』の幻影に怯えた普通のアクションゲームに終始していた。

そう考えると、開き直って作ったとしか思えなかった「歴代ボンドカーによる『ディストラクション・ダービー』」の異名をとるプレステ版『007レーシング』こそ、自在にボンドカーを操縦できる分だけ『ゴールデンアイ』に並ぶポテンシャルに達していた……とまで思えてしまう。

とにかくテーマが「007」というだけで、ゲーム内容は必然的に「どこまでボンドに成りきれるか？」の一点に絞られてしまい、その条件の厳しさは歴代ボンド俳優の選考にも似た過酷で高尚なハードルである。

単なるスパイゲームではなく、ボンドの知性とエスプリをも体感できるゲーム。それが007ゲーの最低条件なのだ。

名作『ゴールデンアイ』に劣らぬ佳作、『JAMES BOND IN AGENT UNDER FIRE』。

ジェームズ・ボンド復活！ プレステ2より愛をこめて

プレステ2で突如リリースされた007ゲー『JAMES BOND IN AGENT UNDER FIRE』は、そんな厳しい条件を見事にクリアーした素晴らしいソフトだ。

本作品は映画本編が存在しない完全にゲームオリジナルのシナリオで、しかもアナザーストーリーなどに逃げず徹頭徹尾ボンドが大活躍。

『ゴールデンアイ』では、スパイアイテム博士Qの特製多機能Gショックが活躍したが、今回はQ特製の携帯電話がボンドの行動を左右する最重要アイテ

ムとして重宝され、アクションも『ゴールデンアイ』同様の3D主観型ガンシューを中心に、BMWの新型ボンドカー（当然ミサイル標準装備）によるレーシング、さらにレース中に襲いかかるヘリとの銃撃戦、そしてまた隠密行動……と、今までは表現しきれなかった007の真の世界観を違和感なく繰り出すことに成功している。

海外ではゲームキューブやXbox版も発売されるとか。ボンド人気は不滅。

　ストーリーも良く練り込まれており、美麗なフルポリゴンで作られた登場人物たちの演技も遜色ない。さらに双児のボンドガールを登場させるなど、ゲームならではの演出を盛り込んだ点は手放しで賞賛に値する。

熱狂的マニアも安心
ケツあごを持つ男

　そして肝心のボンドだが、これがまたピアーズ・ブロスナンともティモシー・ダルトンともロジャー・ムーアともつかないルックスで、強いていえばブロスナンに近い風貌（少なくともジョージ・レーゼンビーではない）。とりあえず歴代ボンド役者の最低条件である「ケツあご」部分は確実に造形されてるので、ボンドにうるさい007ファンも納得できよう。

　洋ゲーにありがちな「難解すぎる理不尽な謎解き」に対しても親切にヒントが表示され、即死トラップのような理不尽な展開はない。

はたして日本版の発売はあるのか？
映画の新作公開と共に待つべし。

　逆に、初心者でも首の皮一枚の際で助かるよう設定された絶妙な難易度が「スパイ＝007」の緊張感と知性の表現に直結しており、開発者サイドのボンドに対する思い入れがビンビン伝わる。

　この出来ならばきっと日本版も発売されるから、その時は是非とも購入してほしいソフトと断言しておこう。

（ソニー茨城）

BLADE
ブレイド

我らがアクション番長、ウェズリー・スナイプスが大立ち回りを展開する映画「ブレイド」がゲームになった! 小銭を拾いまくる姿が泣けるけど、戦え、スナイプス!

メーカー ACTIVISION
機種 プレイステーション
発売年度 2000
バトル度 ★★★★★★★

本書では「アクション映画の主人公になりた〜い!」というボンクラな欲望に忠実なゲームソフトばかりをセレクトしているのだが、その中でもっとも理想郷へ近いのが、この『ブレイド』である!

「黒い館ひろし」ことウェズリー・スナイプス演じる人間と吸血鬼のハーフが、ニンニクも十字架も太陽光線も平気な「デイ・ウォーカー（昼歩き）」と呼ばれる、なんとも都合よすぎる便利な体質を利用して、腐ったヴァンパイアどもを灰にしまくるという映画本編のストーリーを見事にゲーム化した3Dアクションである。

日本刀&特製銀玉ショットガンを乱射しながら、接近戦では得意のマーシャルアーツでヴァンパイアを倒し、奴隷の警官（人間）も倒し、ついでにゾンビも倒すポリゴン製ブレイドは超イカす!

操作に慣れてくれば日本刀で斬りつけ蹴りで粉砕なんていうコンボ技もブチこめるのだが、その目的は何かというと「己の吸血願望を抑えるための血清の購入費」だったりする（そういえば映画でもブレイドは無職だった）。

だからゲームでは、ヴァンパイアを倒してチャリン、警官を倒してチャリン、ついでにゾンビからもチャリーンと、敵を倒すと出現する小銭を、目ざとく見つけて拾いまくるブレイド! 設定に忠実とはいえ、そこだけはちっともカッチョよくなかったりする。

そして不死身の肉体のはずのブレイドだけど、マシンガンで攻撃されるとあっけなく即死するし、フィールド上に点在するトラップに引っかかっても即死。トラップの謎解きに関するヒントは一切ナシなので、ボスキャラに辿り着くまでに百回ぐらいは確実に死ぬ。

それでもプレイが止められない理由はただ一つ!　憧れのスナイプス気分を文字通り死ぬほど楽しめるからなのだ!

さぁ、小銭を拾えデイ・ウォーカー!

（ソニー茨城）

イカすウェズリーのイラスト：山本賢治

THE MUMMY RETURNS

ハムナプトラ2／黄金のピラミッド

メーカー　UNIVERSAL INTERACTIVE
機種　プレイステーション2
発売年度　2001
バトル度　★★★★★★

新世紀ハリウッド冒険活劇映画の代表格「ハムナプトラ」がアクションゲームとして登場！プレステ2では続編「ハムナプトラ2」もリリースされ、バカ映画大好きボンクラゲーマーは徹夜必至？

「インディ・ジョーンズ」を彷彿とさせる危機一髪の冒険活劇！　最新ＣＧで表現されたミイラ男！　そして何よりも凄まじい砂嵐の迫力！

そんなフレコミで登場した「ハムナプトラ／失われた砂漠の都（原題：ＴＨＥ ＭＵＭＭＹ）」は、主人公リックを演じる、まだ無名に等しかったブレンダン・フレイザーを一気にスターダムへ押し上げ、すぐ後に全米公開が控えてた「スター・ウォーズ　エピソード１」の特撮プレゼンテーションまでこなした傑作アドベンチャー映画である。

映画の人気を受けて発売されたプレステ版だが……

当然ＩＬＭの仕事が全面に押し出された作品なので、ゲーム化は早い段階で企画されていたのだろう。

前作の無念をプレステ2で晴らした（と思う）「THE MUMMY RETURNS」

プレステ用ソフト『ＴＨＥ ＭＵＭＭＹ』は、ユニバーサルスタジオが制作、日本版リリースはコナミという硬い路線で登場した３Ｄアクションゲームだ。

ただ、時代はすでにプレステ２へと移り変わろうとした矢先の発売だったので、画面のビジュアルにはかなり無理があった。とてもフレイザーには見えないゴテゴテのポリゴン製リックが、たいまつを片手に暗いピラミッド内を無目的にウロウロしながらランダムに襲撃してくるミイラを倒し、古代エジプト文字を解読しつつ進行するゲーム内容はハッキリいってイマイチの出来。

映画ではＣＧによってポロポロと滑らかに崩れるミイラも、プレステの性能では十分に再現しきれず、ごく普通にバラバラになるだけ。

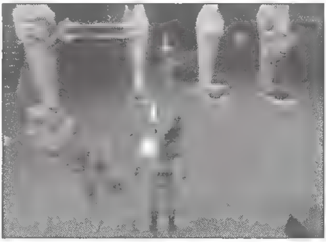
ちなみに『ＴＨＥ ＭＵＭＭＹ』

はGBカラー版もリリースされているが、スペック差を恐れずに同じ内容のゲームを開発する心意気もまた、洋ゲーらしい側面であるコトを憶えておいて欲しいのだ。その点は高く評価できる。

　映画はともかく、ゲームは典型的なシネゲーの凡作に終わっており、なぜ日本版発売が決定したのか不思議なほどだった。せっかくの素晴らしい映画が台無しである。だが、希望は残されていた！

イムホがネコを虐殺！洋ゲーの真実を見た瞬間

「WWFのロック様が映画初出演!!」というフレコミ以外ではほとんど注目を集めなかった上、作品自体も「『トゥームレイダー』以下の出来」などと、ある意味で褒め言葉かもしれないほどの酷評を喰らった「ハムナプトラ2／黄金のピラミッド（THE MUMMY RETURNS）」がアクションゲームとしてプレステ2に登場したのだ！


ポリゴンのイムホテップが大暴れ！
悪役でプレイするのが洋ゲーの王道。

　プレイヤーはリック（すぐ死ぬ）か、イムホテップ（宿敵のミイラ男。エジプトでは聖獣とされるネコが大の苦手）を選択し、それぞれのステージから映画に沿ったミッションをクリアしていくのだが、遺跡の隙き間に落下して死にまくる『スペランカー』ぶりを発揮するリックよりも、プレステ2の表現力によって一般市民の魂を『鬼武者』明智左馬介ばりに吸いまくるイムホの方がプレイしていて楽しいのはナゼだろう？

　だがカイロの町を散策するステージでは、イムホが大嫌いな野良ネコに出会うたびに魂を吸われてサァ大変。

　ハクション大魔王のように情けない逃避行を強いられる展開には正直驚いたが、「ネコを殺して回避する」という攻略法を知った後は「ネコ大虐殺inカイロ」の開始である。

　カッチョいい冒険が、いつの間にかネコ殺しにスライドするゲーム性。

　これこそが洋ゲーの醍醐味ではないか。

（ソニー茨城）

STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

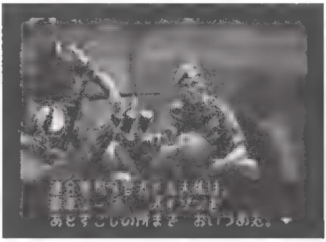
濃厚なナルシス過剰気味演技でファンを放さない
ジャン・クロード・ヴァン・ダム主演による実写映画
「ストリートファイター」を忠実にゲーム化した本作に、
意外な魅力が眠っていた!!

メーカー
カプコン(日本版)
機種
セガサターン/プレイステーション
発売年度
1995
バトル度
★★★★★★★★

『ストリートファイターII』が、短いビデオゲーム史の中でどれだけエポックな存在だったかは、今さら説明なんかする必要もないだろう。

90年代のアーケードシーンを突っ走り、春麗のキワい衣装や、破れた胴着にハチマキという格闘家のイマイチだけどベーシックとなったイメージを少年少女やオタクたちに植え付けたこのゲーム、映画化されるという話が持ち上がるまでそうそう時間はかからなかった……しかもアメリカで!!

普通、和製の作品がアメリカ人の感性を刺激して映画化に至るなんてことは、一昔前までは喜ばしいことだった。しかし、そこは敗戦国家・日本が背負う劣等感から来る束の間の喜びでしかない。ヤンキーたちは作品の本質なぞ何も理解しないまま、ただ和製商品を自らのフォーマットにハメ込んだ仕事しかこなさないのだ。


とびきり輝いてるヴァン・ダムを堪能できる『リアルバトル』。ステキじゃないか。

ジャン・クロード・ヴァン・ダム主演、カイリー・ミノーグ共演の映画「ストリートファイター」は、まさにそんな感じで制作されたと推測させるには十分すぎる作品だ。

あれは一体なんだった? ハリウッド産『ストII』映画

『ストII』がアメリカで映画化! しかも主演はヴァン・ダム! それだけの情報で期待しまくる人もいれば、早くもイヤーな予感で心中穏やかでない人もいた。おそらく後者が圧倒的に多かったろうが、そんな意見も海の向こうには届かず、ほとんど情報が流出しないまま、アッという間に映画は完成。

早速公開された実写版『ストII』は、ヴァン・ダム主演というだけでライバルキャラのガイル大佐が主人公となり、真の主

役リュウは一応東洋人、そのライバル役ケンに至っては破れた赤い胴着をまとった白人になり、大方の予想通りだったキャラといえば、ゲームの時点ですでに異質な存在だったエドモンド本田ぐらい。ベガはなぜか「バイソン将軍」と変名され、バルログはなぜかベガと呼ばれ、ザンギエフは単なるヒゲモヒカンに成り果てていた（蛇足ながらバイソン将軍を演じたラウル・ジュリアはこれが遺作。合掌）。

そんな悪いところばかりがイヤでもクローズアップされた実写版『ストII』、興行成績は案の定コケにコケまくり、すでに「なかったこと」感が強い散々な結果のみを残した……はずだった！

一説によればヴァン・ダム本人のゴリ押しによって開発させられたという実写2D格闘『ストリートファイター リアルバトル オン フィルム（以下、リアルバトル）』が本稿の題目だが、冷静に考えてみれば本末転倒としか形容できないこのゲームも、実はこの世に1本しかない「ヴァン・ダム主演の格ゲー」だと思えば存在価値は180度変わる。

つまり『ストII』シリーズだと思うから歪みが生じるワケであり、あの独自のケツ振りスピンキックがヴァン・ダムのオリジナルアクションによる実写取り込みで再現されて、しかも自分で操作できるとくれば、これはもう映画自体が駄作であることを補って余りある快挙ではないかと思うのだ。

つーことで、以下はあくまで「ヴァン・ダム主演ゲーム」としての『リアルバトル』を語ってみたい。

機動戦士ヴァン・ダム！
負けても楽しい新機軸

まずはゲーム起動！　早速、映画本編から抽出した実写映像が流れ出し、改めてこの作品が駄作だったことを再認識させられつつモード選択画面へ。

ここで絶対選択すべきなのが映画の本筋を追った「ムービーバトル・モード」。

基本的には2本先取のバトル形式なのだが、バトルの合間に本編から適当に抜いたムービーが挿入される。

カプコンといえば、かの『バイオハザード』でも戦闘の合間にムービーが効果的に挿入されて緊張感を煽ったが、ここではそんな心意気は毛頭ない。テロップのみの台詞で「ガイルたいさ！　すぐそこまでおってがきてます！　たたかわずににげるのですか!?」と、キャミィ＝カイリーが緊張感のカケラもない

オール平仮名で煽りまくり！ しかもキャラクターはガイル＝ヴァン・ダムしか選べないので、どんな分岐シナリオであろうと男なら「このままたたかう！」を選択するしかない！ せっかくCD-ROMなんだから肉声取り込みまでやってほしかったのだが、高望みは禁物だ。

そして、「あんたオレとたたかってみねぇか？」と唐突にバイソン（本作品での名前はバルログ）から喧嘩を売られたり、「なぞのせいぶつにおそわれた」と登場する、すでに人間とは思えないブランカにボコられたりとイイコトなし。

しかも負けると「このままにげるのですか？ がんばってたたかって！」と再びカイリーに説得される始末で、ヴァン・ダム気分はもう絶頂。

画面上でも「スーパーコンボを喰らってクラクラしちゃうヴァン・ダム」や「セコいローキックで相手の体力を削るヴァン・ダム」、果ては「KOされて地面にノビちゃってるヴァン・ダム」なんてのも思う存分楽しめる。勝てば「両拳を突き上げてガッツポーズを決めるヴァン・ダム」や「リーゼントをなであげて不敵に微笑むヴァン・ダム」なんかも拝めるが、やはり「パーフェクト負けしてノビる情けないヴァン・ダム」見たさにワザと負けまくるのが真の醍醐味だろう。

一部で大人気のキャプテン・サワダ。日本男児の生き様を網膜に焼きつけろ！

はっきり言って「負けるのがこんなに楽しい格闘ゲーム」は今までになく、しかも自キャラがヴァン・ダムというだけで結果オーライ。もうクリアする気なんか更々なかったりする。

ハラキリ！ バンザーイ！ もう一人の主人公

そして、ついでながら特筆すべきは、本作オリジナルキャラ「キャプテン・サワダ」(演じる澤田謙也の代表作は、オウム真理教テロがモデルの香港映画『ホーク／B計画』だ)の参戦。「神秘の武士（サムライ）」と銘打たれたこの男は、パッと見は無味乾燥な典型的アジア人だが、「カミカゼアタック」「忍法神隠し」などの「サワダ流ケンカ術」というオリジナル流派をマスターした日本人だったりする。

しかも、気合いとともに発動

する「獄殺自爆陣」は、その恐ろしい名前の通りその場に座り込んで腹を切る自殺技！『鉄拳』の吉光における「不惑」に通じるド迫力技ながら、効果としては「飛び散った血で相手を滑って転ばせる」という牽制にもならない威力でマニアックな注目を集めた。

結果的には制作者の意図とは相反する楽しみ方を提供した『リアルバトル』だが、純然たる『ストII』ファンの間ではスーパーコンボのめでたい画面が見られるという理由で『スーパーストリートファイターIIX』の代用品として扱われていた模様。それはともかくヴァン・ダム・ファンなら即買い！今ならセガサターン版300円以下でリセールされまくっているから即ゲットなんです！

実写『ストII』よもやま話 打て、パドゥケン！

駄作と誉れ高い実写版『ストII』だが、ブルース・リーもどきの拳法使い、フェイ・ロンだけは出演していない。

実はフェイ・ロン役はジャッキー・チェンが予定されており、実写版『ストII』はジャッキーとヴァン・ダムの初共演作として予定されていたらしいのだ。ところが、自らのキャラ版権をジャッキーがすでにカネコに売っていたため、大予算を組んで説得するもジャッキー側の返事は「NO！」。結果、あのような小規模の小競り合いに終始してしまったという噂。

ちなみにジャッキー本人は映画「シティハンター」の劇中に春麗コスプレで登場したり、エドモンド本田やベガ風の男を無理やりストーリーに割り込ませたりして雪辱を果たした模様だが、そのラブコールは別の大ネタ格闘ゲームの映画化企画で花咲くかも……。

さらに蛇足ながら、香港では、アンディ・ラウ、アーロン・クオック、イーキン・チェン、ジャッキー・チュンらを配役したゲームパロディ大作「超級学校拳王」なる大無版権ビジネス映画を公開。「パドゥケン！パドゥケン！」（波動拳!?）と連呼しながら両手からカメハメ波を発射してコンビニ一軒を破壊する。

お隣の国・韓国でもテレフィーチャーで実写版『ストII』が勝手に制作・放映されていたりもした。

これらの映像は秋葉原のメッセサンオー・カオス館内のモニターにてハードローテーションで上映中。出来はヴァン・ダム映画以下だが、観たい人は秋葉原に行ってみよう！

（ソニー茨城）

DEMOLITION MAN
デモリションマン

メーカー
ヴァージンインタラクティブ（日本版）
機種
3DO
発売年度
1994
バトル度
★★★★★★★★

生卵イッキ飲みでアメリカン・ドリームを手中にした我らがシルベスター・スタローン。彼の主演映画にして3DOの隠れた大傑作『デモリションマン』を無駄に再評価してみる！

誰もが憧れるリアル・アメリカンドリーマー、シルベスター・スタローン。

その名前からして汁気タップリでスタミナ満点な「イタリアの種馬」は、アップダウンを繰り返しつつも未だに根強い人気を持つマネーメイキングスターなことはすでにご存じだろう。

スタローンと言えば、いまだに「ロッキー」とか出てきっちゃてる時点でかなりツライ存在なのだが、仮にも一時代築いたアクション馬鹿。

どんなに腐っても主演作は作り続けられ、ゲーム化もされ続けてきた。

光り輝くスタゲー ランボー地獄の季節

まずは数々のフォロワーを生み出した「ランボー」。映画は計3本作られ、回を重ねるごとに爆発は大きく、中身は薄く、スタローンは無口になった80年代アクションの典型といえる名作だ。

しかしながら当時のゲーム業界はまだ8ビット全盛期であり、いくらランボーでも簡単にゲーム化される状況ではなかった。結局「ハチマキに上半身ハダカのマッチョガイが体中に弾を巻き付け戦場に殴り込み」というコンセプトのゲームはSNKの『怒』を始め、山ほど作られたけど、肝心の正規版権ものがないという事態に発展した（余談だが、『怒』を見たスタローンは非常に気に入って正式なランボーゲームにしようと動いたそうな。詳しくは「CONTINUE」Vol.0を参照のこと）。

そこへ登場したのがファミコンの『ランボー』（日本発売、87年）である。

地味なアクションゲームにRPG要素を無理やり加えた予想通りのヘボゲーで、グラフィックもショボい。

最初の会話で上官から「このミッションを引き受けてくれ」と頼まれ、ノーを選ぶと「キミがイエスといってくれないとゲームがはじまらんのだよ」などとサブい台詞だけが印象に残る程度の作品。

これならメガドライブの『ランボーⅢ』（日本発売、89年）のほうがまだマシだ。過剰に爆裂する弾頭をつけた弓を構えたランボーの実写を少ないスペックで強引に取り込んだタイトル画面が、いかにもオールドスクールなシネゲーテイストを醸し出す本作品。

別にゲーム内容は亜流モノと変わらず、単なる流行りモノとしてすぐさま消費されてしまったが、2001年9月11日の全米同時多発テロ以来、アフガン問題に敏感な御時世なので、少々プレミア価格がつくかもしれない。

我々ファンとしてはスタローンは今だからこそ『ランボーⅣ 逆襲のアフガン』を撮るべきだと思うんだけど……。

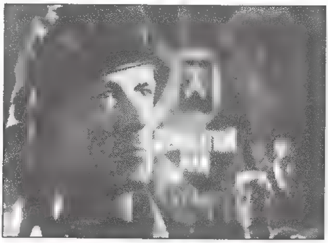
「ランボーⅢ」以降、現実のスタローンは「ロッキー」「ランボー」以外の持ちネタを得ようと業界を流浪しヤリマンの愛妻と離婚するなど私生活も戸籍も汚しまくり。当然ゲーム化の声もかからないのだが、「北欧の壊し屋」ことレニー・ハーリンが監督した文字通りの起死回生作「クリフハンガー」（93年公開）の大ヒットにより第一線に復帰。

急にイキイキしだしたスタローンは凝りずに再びアクション映画に出まくった。

アイ・アム・ザ・ロウ！ ジャッジ・ドレッドの罠

こうしてスタ公がウロついてる間にゲーム文化は確実に成熟した。

「とにかくゲームになりそうなヤツだったら何でもいい！」とばかりに版権モノも乱発期を迎えていた。そんな時にヒッソリとリリースされたのが海外スーファミの『ジャッジ・ドレッド』（95年）である。



本書一押し（マジ）のスタゲー『デモリションマン』。とにかくプレイしろ！

メット被ってもアゴのラインで「俺、スタローン」と強烈に自己主張してるジャケが印象的な本作品。映画自体が金かけたワリに安っぽい作品だったため、ゲーム化にはかなりアレンジが必要と思われたが、そこは見事にクリア。ジャッジ・ドレッドの「未来の警察官」という設定だけを抽出し、コンピュータにアクセスしながら悪人を刑務所送りにする未来派アクションゲームに仕上げた。

だが安っぽいところも忠実に

受け継いでおり、描きこまれてるのに小汚いグラフィックと、爽快感もなければ達成感もない設定がどうにもダメで、地味な印象しか残らない凡作に仕上がってしまった。

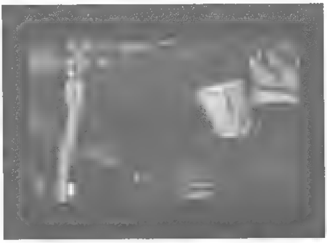
逆に言えば、たかだか16ビットくらいでスタローン映画を表現しようとしたのが無謀なのかもしれない。やっぱ彼のスケールを再現するにはもっと処理速度が必要だ!

スタとウェズのガチンコ勝負 デモリションマンの掟

というワケでいわゆる「次世代機」でのスタローンゲー開発が行われた!

原作はあの「デモリションマン」(93年公開)!

冷凍されていた極悪犯罪人、サイモン・フェニックス(ウェズリー「デイ・ウォーカー」スナイプス)が未来世界で甦り、弱体化していた警察は同じく冷凍化されていた無法警官ジョン・スパルタン(スタローン)を蘇生させてサイモンと対決させる! というストーリーはほぼ建前で、映画本編の70%がスタローンとスナイプスの追っかけっこで成り立っている「帰ってきたドラゴン」(主演:出演:ブルース・リャン、倉田保昭)みたいな展開がマニアには好評だった作品です。



刑事ジョン・スパルタンことスタローンの濃い演技を見よ! 種馬魂全開!

サンドラ・ブロックも出てるし、次世代機だから当然CD-ROM! よって映画本編の実写シーンを撮り込むことに成功。しかも開発元はヴァージン・ゲームズ! これでツマらんハズない! 北米リリースに続いて日本版も発売決定し、「これは売れる」と関係者は思ったのだろう。そしてついに発売! 対応ハードは……3DO!

というワケで、この『デモリッションマン』の圧倒的な知名度のなさの原因は理解してもらえただろう。だがコレが全スタローン・マニアに捧げてもいいくらい素晴らしい出来なんですよぉ!

まずシステム。ゲーム進行は映画のストーリーにピッチリ合わせてるため、そのステージごとにシステムが変化。まず最初のテロ現場突入のシークエンスはガンシュー。ポリゴンで描かれたステージに、いかにも「エキストラです」的な悪人がワラ

ワラと現れ、それを撃ち殺しまくると、金髪にオーバーオールという間違ったヒップホップ感溢れるイデタチのスナイプスが登場。スタローンと1対1の対戦格闘となる。

　勝つとスナイプスは逃げ、それを追いかけるとシステムは3Dビューの『DOOM』型アクションに。さらに逃げるスナイプスと今度はカーチェイスと、それぞれしっかりしたゲームが詰め込まれているのだ。

玄田哲章がノリノリでしゃべる! 羽佐間道夫でも良かったケド。

玄田哲章曰く「ダメだな」

「もしかしてスゴいゲームなんじゃないの」と思ったアナタ、実はこんなモンじゃない。何と映画を流用した映像とは別に、スタローンがこのゲームのためだけに特別演技をしてくれてるのだ!

　ササっと走ってきて銃を構えたり、カエル飛びみたいなアッパーカットをしたりと、ウスら寒いポリゴンスタジオで必死な顔して演技するスタローン! これぞプロの仕事と言える。

　さらにこのゲームは日本語版。そう、テレビ放映時のスタローン吹き替えでお馴染みの玄田哲章氏が声をアテているのだ。

　「うぬー!」「まて、サイモン!」「エイドリアーン!」(最後はウソ)など、あの声の特別演技まで堪能できる! 特に両者のイイ仕事ぶりが発揮されるのが難易度設定画面。

3DOは、コレと『ウェイ・オブ・ザ・ウォリアー』を残した偉大なハードです。

　デフォルト設定のノーマルからハードにチェンジすると画面にスタローンが現れ「ホレボレするぜ、オレの仕事がなくなっちまう!」などと語りかけてくれるのだ!

　しかもその返答は数パターン用意されていて「なかなかのモンだ」「毒には毒が一番だ!」とイチイチ最高。その声とスタローンの得意気な顔がオモロいので何度も繰り返してると「さっさとやらないか!」と怒られてしまう。ちなみにイージーに

するとー言「ダメだな」と憎々しげにお説教されるので、男ならばハードを選ばざるを得ない状況に。

この仕様はゲーム全編に仕掛けられていて、ゲームオーバーした時には「どうした、それで精一杯か！」とゲキを飛ばされるし、悔しくてコンティニューすると今度はスナイプス（声・山形ユキオ）が「おーぅ、コワイ、コワイ……」と挑発してくるのだ！

ロッキー神話は死せず！
スタローン・エクスタシー

以上のように3DO史上最強のゲーム「デモリションマン」

大公開！　これがプレステ2の「ドリヴン」だ！
レビューは次のページへ。

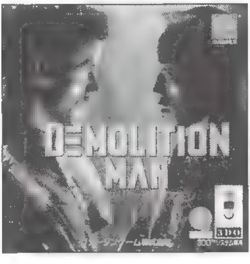
だったが、やはり対応機種に問題があったためか、この渾身作も話題ならずに消えた。

その影響を受けたかどうかは知らないが、我らがスタローン自身、極度のスランプに陥ってしまった。

シャロン・ストーンとの濃密な濡れ場を演じた「スペシャリスト」、等身大のヒーローを描いたつもりの「デイライト」、演技派に転じようとあがいた「コップランド」、往年の名作リメイクで復活を狙った「追撃者」……どれもこれもイマイチと判断するしかない。声をあてたフルCGアニメ「アンツ」は面白かったけど。

というわけで、なかなかスタゲーに出会えない日々が続いていた。しかし、真のスタローンファンにはまだ道が残されていた！　再びレニー・ハーリンと組んだ、中身カラッポだけど勢いだけはフルスピードのカートレース映画「ドリヴン」（2001年公開）が（一応）大ヒット！　あろうことか、プレステ2でゲーム化されてしまったのだ！　詳細は次のページへ！　急げ！　走れ！　エイドリアーン！

（炙怜太）



DRIVEN
ドリヴン

スタローン主演作「ドリヴン」がプレステ2に登場!
音速の壁を軽く超える驚異のスピード感に緊張必至!
交通法無視の公道カートレースで
マンホールをブッ飛ばせ!!

メーカー
BAMI ENTERTAINMENT
機種
プレイステーション2
発売年度
2001
バトル度
★★★★★★★★

というわけで、久々のシルベスター・スタローン最新作がやってきた。北欧の破壊王監督ことレニー・ハーリン様とスタローン様がガップリ四つに組んで制作したカートレーシング・ムービー「ドリヴン」が、早くもゲームとなってプレステ2に登場だ！

といっても「それは単なるカートレーシングゲームに過ぎないのでは？」と思ったキミ！　確かにその通り！

でも、このゲームのポテンシャルはレースだけじゃありません。

映画本編を観賞した人ならば分かると思うが、あの作品で一番重要だったのは、若いレーサーと引退間近のスタローン選手との交流でも、スピードに文字通り命を賭ける男たちの熱き友情でもなく、音速ブッチギリの加速でクラッシュした瞬間の「死んだ感」に尽きるのだ。

それはゲーム中でもキッチリ再現されており、スタート直後に鳴り響くBGMも、音速を突破した瞬間、サイレント空間……つまり音速の向こう側に到達して音が聞こえなくなってしまうのだ。

その無音の緊張感に耐え切れずハンドル操作を誤ると、次の瞬間車体は宙を舞い、思わず「終わった……」と呟いてしまうコト間違いナシ。

肝心のスタローン＆公道レースコースは隠し要素としてエントリーされてるので、ワールドカップでシャンパン10本は開けないと使用できないが、音速を超える快感および事故った瞬間の臨死感は中毒性高く、「この映画をセナに捧げる」と言ったスタローンの気持ちがよく理解できる。

ただ、ゲーム中に何度事故ろうとL1ボタンで修理可能で、無情にもレースが続くあたりは、死んで伝説となったセナよりも、幾度の事故を乗り越え全身大火傷のケロイドだらけになってもレーサーを続けたニキ・ラウダに捧げられてる気がするのは筆者だけですかね？

（ソニー茨城）

T-2:THE ARCADE GAME
T-2 ザ・アーケードゲーム

メーカー
アクレイム(日本版)
機種
プレイステーション
発売年度
1994
バトル度
★★★

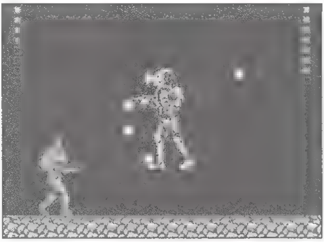
アクション俳優として不動の地位を築くも、政治家転進騒動、心臓病の手術、新作が同時多発テロの影響で延期……と、流転の人生を見せつけるシュワのゲームを回顧する。

アーノルド・シュワルツェネッガー。

改めて考えてみると、よくぞこんなヘンな名前が固有名詞として日本人に馴染んだもんだと思う。

だって「シュワルツェネッガー」ですよ。言うのはまだいいけど、英語で「SCHWARZENEGGER」って綴れる? もうどこの国の人なのかわかんないですよ!

最初に登場した頃は名前の通りゴツいキャラで通ってて、無口なムキムキバーバリアンとか、無口な殺人マシーンとか、無口な退役軍人とかを演じてたものの、急にコメディとか演りはじめて、日本のCMにも出演しまくり、結果的に「シュワちゃん」というキャラクターで認知されたことにより、すっかりポピュラリティを獲得。シュワ本人も調子に乗って大統領に扮してターミネーター送り込んだり、軍用機から発泡酒を投下したりと、もはやヤリ過ぎの野放し状態になってしまった。



ファミコン版「プレデター」より。あえて言わせてもらうが、ショボい。

そんなシュワも主戦場はやはりアクション映画だったワケで、当然の展開として主演映画の何本かはゲーム化された。

8ビットの哀愁 鋼鉄の肉体、不発

順を追って紹介すると、一発目はファミコンでリリースされた『プレデター』(日本版、88年)。

「ファミコン初のビッグモード! 64×64ドットの超デカキャラが画面狭しと縦横無尽に動き回る!」「ファミコン初のスチールグラフィック! 実写の迫力をそのままファミコンの画面で再現!」などと箱書きを読むだけで相当気合が感じられるが、しょせんは単なる8ビットマシン。

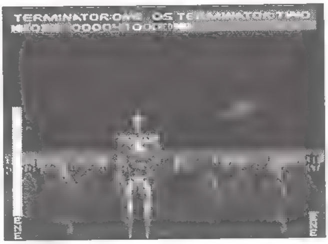
プレイしてみるとどうってことのない普通の横スクアクションゲームである。ウリの「ビッグモード」は確かにデカく感じるが、背景のグラフィックは青1色で合成前のメイキングシーンみたいだし、動きは当然のごとく重い。体感的な迫力はまったくなく、ハッキリいって企画倒れ。「スチールグラフィック」も荒れ荒れの取り込みデジタイズ画面が一、二枚あるだけで、寒い。

　そんなゲーム内容を理解していたのは誰よりも開発陣だったようで、プレデター以外の敵の設定が超テキトー。マニュアルも脱力しまくりで「プレデターのペット」という「フンバード」という敵の説明は「猛毒のフンを落としながら飛び回る」というガキが自由帳に書いた妄想みたいなデキで、他にも「トビムシ……「おとっつぁん!」と叫びつつすりよってダメージを与える」などハナほじりながら考えたようなモノばかり。ここは素直に存在そのものに価値を見出しておこう。

シュワ黄金時代到来
ハスタラビスタ、ベイベー!

　そしてシュワ自身もコメディ方面にスリ寄ったりして多少低迷したあげく、再び一線に返り咲いたのが、メガヒット第2弾「ターミネーター2」(91年公開)。

　映画本編は、最新CGを駆使した超絶アクションに監督ジェームズ・キャメロンの青臭いメッセージがわかりやすく込められた名作だったが、アメリカのゲーム関係者はそのすべてを無視してドンパチ部分のみを抽出。アップライト型のガンシューティングゲームに仕立てあげてしまいました。



こちらはスーファミの『T-2 ザ・アーケードゲーム』。独創性ゼロのガンシュー。

　アメリカのゲーセンの客層を考えた場合、これはまったく正しい判断なんですが、アクレイムジャパンがそのまんまスーパーファミコンに移植、『T−2 ザ・アーケードゲーム』(日本版、94年)としてリリース!(ジ・アーケードの間違い?「ザ・インターネット」じゃないんだからさ)

　スケルトン型のT−800をひたすら撃つという抑揚のないゲームを、ジャパンのお茶の間に届けてくれました。

　実際、こういうタイプのゲー

ムはモデルガンを構えてブルブルいわせながら撃ちまくることに面白さの大半があるわけで、コントローラーでプレイしてもツマラないだけ。そこでコントローラー以外のデバイスとして「スーパーファミコンマウス」に完全対応！　転がしてはクリック、クリックで臨場感は倍増……とはならず、これもまた味気ないプレイ感が近未来っぽさだけを提示してくれます。

しかし、まだ最終手段が残っていた！　スーファミ史上のみならず、任天堂史上、1、2を争うほど地味な周辺機器「スーパースコープ」に完全対応！これでキミの部屋でもバズーカ感覚でプレイできる！

でも、これで実際にプレイしてみると、心がさみしーくなってきます……。

故・淀川長治先生も絶賛「トゥルーライズ」

「T2」で図に乗ったシュワ&キャメ・コンビが素晴らしくバカな設定とストーリーに大金を注ぎこみまくって作ったのが、アクション映画「トゥルーライズ」（94年公開）。

この作品もアクレイムがゲーム化を試みております。メディアはスーファミ、スタイルは見下ろし型のアクションゲームな『トゥルーライズ』（日本版、95年）。

意味もなく、T-1000ことロバート・パトリック先生を掲載。

これだけで「あぁ、いつもの感じか」と思ったキミ！　大正解！　映画の設定をユルーく生かした構成で、いろんな銃を撃ちかえながらミッションをクリアしていくという、典型的なアメリカ産シネゲーに仕上がっております。

見どころは、思い出したように挿入される実写撮り込み映像ぐらい。何よりも映画本編のヌケの良さがまったく感じられないデザインが詐欺みたいなデキで、「一般市民を攻撃するとライフが減る」というこのテのゲームの何たるかをまったく理解してない設定がすべてを表しています。

さらに、まったく同じ内容のゲームを何とゲームギアでもリリース。ちっこい画面でさらに迫力がなくなり、どうしたものかという感じ。何故か「18歳以上推奨」というナゾのレーティングがかかっており、いろんな意味でまさに『トゥルーライズ』

というゲームであります。

あの迷作をゲーム化せよ！ 炎のバトルランナー

シュワ的にはもう50歳半ばなんでアクション方面がかなりキツくなってハートアタックで入院したりしてるんで、最近パッとしない。「エンド・オブ・デイズ」も「シックス・デイ」も、評価はイマイチ。

起死回生を狙って2001年10月公開予定だった「コラテラル・ダメージ」は、直前に起きた同時多発テロの影響をモロに受けて公開延期。シュワ自身がクリティカル・ダメージを受けちゃいました。ちなみにこれ、「ビル爆破テロに巻き込まれ、妻子を亡くした消防士が、テロリストどもに戦いを挑む」っていうタイムリーすぎるストーリーでした……。

多分これからシュワは「演技派に転向」というお決まりのパターンに移行していくだろうから、ますますシュワゲーは減っていくのでしょう。

そこで、ここは新作を追わずに、シュワの過去の出演作からピックアップして、最新技術でゲーム化するというのはどうでしょう?

我々の第一希望としては、何といってもキャラ立ち抜群でアクションも豊富、よって『ファイナルファイト』式格闘アクションゲームに仕立てると具合が良さそうな「バトルランナー」(87年公開)に決定!

すでに『スマッシュTV』なんてゲームもありましたが、たとえばXboxのマシンパワーでゲーム化したところを想像してごらんなさいよ。

黄色い全身タイツで吠えまくるシュワにポリゴンでグリグリ動く「バズソー」！ エフェクトばっちりの「ダイナモ」！ 書いててすごく遊びたくなってきた。この際、誰でもいいけど、ここはとりあえずビル・ゲイツ会長にゼヒお願いしたい！ E3あたりで、売名行為も兼ねてシュワちゃん&スティーブン・キングと電撃契約しちゃいませんこと? 少なくとも我々は発売日に速攻で買いますよ！

(炙怜太)

BATMAN & ROBIN
バットマン&ロビン

奇才ティム・バートン監督の手によって甦った「バットマン」。遙か昔から脈々と作られているバットマン・ゲームを総ざらい。日本でのバットマン人気を盛り上げよう!

メーカー
ACCLAIM
機種
プレイステーション
発売年度
1998
バトル度
★★★★

この「バットマン」というヒーロー、いまいち日本に馴染んでない気がするのはナゼでしょう?

本場のアメリカ人にとってもバットマンなんて単なるガキ向けマンガとしか思ってなかったんですが、全米イジメられっコ代表、キング・オブ・ナーズことティム・バートン監督がゴスっぽくイメチェンして映画化したら、これが記録的大ヒット。一気にメジャーキャラクターへと復活しました。

その後、次々と続編が作られているのは皆さん御存知の通りであります。

もちろん日本でも鳴り物入りで公開されましたが、ジャック・ニコルソンがいくら白塗りで奇声を上げても、日本人のセンシティブな感性にはピクリとも響かず、大コケ映画の代名詞になってしまったほど興行成績は下方修正。

カルビーが野球チップスのスタイルで「バットマンポテトチップ」をカード付きで発売してこれも大コケし、バットマンは逆の意味で伝説を打ち立ててしまいました。

『バットマン&ロビン』より。
映画は様々な面で不評だったが……。

続々と制作されるバットマン映画&ゲーム

しかしアメリカでは大ヒットしたワケで、当然ゲーム化も強行。「子供相手ならまだイケるかも」という残り火みたいな執念を燃やした勇気あるメーカー、サン電子が話題もヘッタクレもなくなった頃にナムコ風ハードケース入りでリリースしたのがタイトルもストレートな『バットマン』(89年)。

内容はこの時代ではスタンダード&いかにもお手盛りな横スクロールのアクションゲーム。映画本編で、唯一エキサイティングな「手に仕込んだロープを

壁に打ち込んでウインチしながら颯爽と逃げる」というシークエンスを拡大解釈し、どこにでもロープを打ち込みまくる工作機械と化したバットマンが飛んだり跳ねたりするシロモノ。

サン電子は調子コイてアメコミ版を元にしたゲーム『ダイナマイトバットマン』（91年）もファミコンでリリースして、日本におけるバットマン布教に力を注いでました。

一方、アメリカではヒットを受けて速攻で続編『バットマン リターンズ』を制作。

いろんな意味でかなりキワドい悪役ペンギンを相手にミシェル・ファイファー扮するキャットウーマンも入り乱れるというわかりやすいパワーアップで、これまた大ヒットを記録。

日本では「全米大ヒット！」「興行成績第1位！」とアオりまくるも再び大コケ。すっかり疫病神扱いされるハメになりました。

これもアメリカでは速攻でゲーム化。今度はコナミが日本版移植を担当し、マシンもグレードアップしてスーファミでリリース。それが『バットマン リターンズ』（日本版、93年）です。

またも横スクロールアクションだけど、さすが16ビットということで画像も細かくなり、爆弾ペンギンたちも異様に描き込まれてゴス感アップ。しかしゲームそのものは変わらずでイマイチで、見どころは、グルグルとバク転しながら攻撃してくるキャットウーマンなど、実写をトレースしようと頑張った動きぐらい。正直、ツマランものでした。

同じく『バットマン&ロビン』。
見た目はそこそこ面白そうなのだが。

コウモリ男は夜に翔ぶ
バットマン フォーエヴァー

そして映画も3作目。しかしティム・バートン監督、バットマン役のマイケル・キートンが降番。監督ジョエル・シュマッチャー、バットマン役ヴァル・キルマーという明らかに格落ちスタッフに切り替わり何とか『バットマン フォーエヴァー』は完成。

ヒロインにニコール・キッドマン、悪役はトミー・リー・ジョーンズとジム・キャリーにドリュー・バリモアまで加勢。さらにバットマン側にも新キャラ、ロビン（クリス・オドネル）

が登場と無駄に豪華メンツを揃えヒットするも、当然ながら日本では大コケ。

だけどゲームはここからが本番です。本作以降のバットマンゲームはすべて制作元のアクレイムが自社レーベルでリリース。そこで難易度を日本向けにマイルドにという考えは一切なく、極悪バランスで直送されてきました。

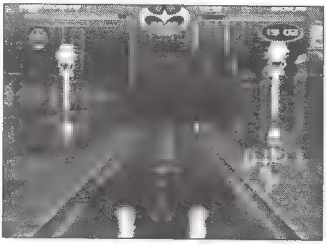
まずはスーファミでリリースされた『バットマン フォーエヴァー』(日本版、95年)。

横スクロールのアクションゲームという基本ラインは従来通りですが、細かい所が理不尽にパワーアップ。

すべてのキャラが実写取り込みになり、ウサン臭さ倍増！ もちろんバットマンとロビンでの2人同時プレイが可能！ 20種類を超える特殊武器が使用可能！ と、細かく書いてくとまだまだあるんですが、ようするに見事にバランスの壊れた豪勢なだけの洋ゲーに仕上がっています。

もちろん難易度は超A級で、説明書には「あなたの肉体と精神の限界まで悪党は挑んでくるでしょう！」と誇らしげに書いてあってデンジャラス。

で、次なるハードはプレステ。タイトルは、その名も『バットマン フォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム』(日本版、97年)。



とにかくマップが広い。島国ニッポンでバットマンが流行らない理由が分かる。

こんなバットマンゲームなんて日本のゲーセンで見たことなんて一度もないんですが、パッケージの裏書きによると「あのアメリカンアーケードを賑わしたハイパーアクションゲームがついに日本上陸！」とあります。ホントに賑わしたのかアヤしいもんですが、とりあえずプレイ。

またも懲りずに横アクションスタイルながら、グラフィックは大幅に進化。今回は通常攻撃の威力が低く、「ガジェット」と呼ばれる攻撃アイテムを乱用しながら進むという大味すぎる設定。

さらに特殊コマンドも大量に用意され、ムチャな入力をしてコンボまでキメないと先へ進めないという詐欺な仕様。

肝心の技もマニュアルに「時間と経験を重ねて発見していってください」と書かれたのみで説明なし。文字通り手探りです

べてクリアせねばいけないので、こんなのゲーセンだったら幾らかかるか……。

しかし、家庭用だから何回でも出来るからといってヤル気がおこるハズもなく、そのハードさに秒単位で意気消沈。即リセールしたい心を抑えて何とか次の「バットマン&ロビン」に着手します。

三代目バットマンは
ハリウッドのモテ男

「バットマン&ロビン」のバットマン役はジョージ・クルーニーに変わったものの、日本では、またコケると予想した配給会社が悪役Mr.フリーズ役のシュワルツェネッガーを前面に押し出し、何とか小コケで食い止めたという本末転倒な作品でした。

そしてリリースされたゲーム『BATMAN&ROBIN』を取り寄せてプレイ。

ついにゲームスタイルも3Dアクションに進化。滑らかにゆらめくバットマンのマントにいったいどれだけのポリゴンが費やされてるのか知りませんが、とにかく動きはかなり優雅になりました。

最初はバットマンたちの秘密基地「バットケイブ」からスタート。武器やらマシンやらコンピュータが居並ぶリアルな作り込みなんですが、これがなぜか異様に広い。適当にフラフラしてると道に迷ってしまい、自分の基地なのにマッピングが必要になるという日本の過酷な住宅事情からは想像もつかない事態が勃発。

なんとかバットモービルまでたどりつき、やっとゲーム本編がスタート。

しかし、一歩外に出るとこれがまた異様に広い。適当の市街を爆走してるとバイカー軍団が襲ってきたり、Mr.フリーズが冷凍銃を撃ち込んできたりしてゲームオーバー。最初の目的地までどうやってもたどりつけません。ちっともクリアできませんでした。

以上、バットマンゲームをざっと振り返ってみました。

現在、日本ではいまだにパッとしないバットマンですが、向こうでの人気は根強く、2001年に新作ゲーム『BATMAN:VENGEANCE』がプレステ2でリリース。2001年末には最新ハードXboxにも移植されたというから驚きであります。

日本版が出る公算は……限りなく低いでしょう。

（灸怜太）

VIRTUAL WARS
バーチャルウォーズ

メーカー ココナッツジャパン(日本版)
機種 スーパーファミコン
発売年度 1994
バトル度 ★★

死語となった「バーチャル・リアリティ」。そんな言葉がもてはやされた時代に制作された本作品を振り返りつつ、21世紀に向かって生きていこうじゃない!

時代はバーチャル!

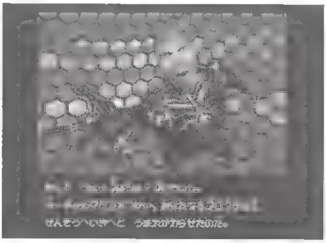
と、ワケもわからず叫ばれていた数年前。映画の宣伝にもよく引用された「バーチャル」という言葉。「バーチャル・ホラー!」とか「新世代バーチャルアクション!」といったような感じで。

「映画は時代を映す鏡」というが、とにかく話題さえになればイイとばかりに適当につけられたのだろう。

マイキャラはオバサン 地獄のデビルソフト

そして話題は「バーチャルウォーズ」へ。92年、当時最先端のCGを駆使した超未来映画として堂々全国ロードショーされた作品だ。

原作は何とスティーブン・キング。キング原作の映画化作品はA級かC級で真ん中がない、とよく言われる。


今となっては恥ずかしすぎる死語「バーチャル・リアリティ」を疑似体験だ。

たとえばA級は「デッド・ゾーン」「ミザリー」「ショーシャンクの空に」、C級は「炎の少女チャーリー」「バトル・ランナー」「マングラー」といったところ。そして「バーチャル・ウォーズ」は間違いなくC級と断言できる。

そんなトホホ映画だが、恐ろしいことに時勢に乗ってゲーム化された。

スーパーファミコンでリリースされた、その名もズバリ『バーチャルウォーズ』は、例によってアメリカ原産。日本版を発売したのはココナッツジャパンであった。

見た目は普通の横スクロールのアクションゲーム。映画から取り込んだ画面に全編ひらがなのメッセージが付いたデモが終わるとキャラの選択画面に。ここで主人公をアンジェロ博士かカーラのどちらか選ばなきゃい

けない。

え？　カーラって誰？

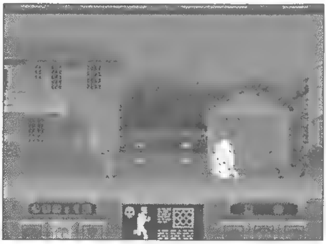
と思って映画をもう一回見直したら、主人公ジョーブの友達の小学生のお母さん。セリフも出番も数えるほどしかない。こんなオバサンがなぜマイキャラに！　と思った瞬間、迷わずカーラを選択。そしてゲームスタート！

現実世界と仮想世界を往復してみるテスト

いざプレイしてみると、出てくる敵を撃ち殺すだけの普通のアクション。たまに車が暴走して襲ってくる程度で特に語ることもナシ。

でも、なぜかこのゲーム、異様に音がいい。スーファミの音源チップとは思えない、低音がバスバス響くクリアな音色でヤケに軽快。

思わずノリノリでプレイしてたら見慣れないワープゾーンが登場。入ると、現実世界から3Dスクロールのバーチャルワールドへとワープ！



日本版の価格は驚きの11000円。
スーファミソフトって高かったねぇ。

例のヌメっとした質感の手と共に障害物をかわすだけのゲームなのだが、スピード感と浮遊感が凄まじく、これはトぶ。後半になると「サイバーバイク」にまたがってさらにスピードを増しつつ極彩色の世界を駆け抜けたりする。

ハッキリいって子供には刺激強すぎ。

さらに、意味不明の図形の羅列からある法則を読み取って並べ直す「IQテスト」や、3D空間で敵と戦う「サイバーウォー」などのミニゲームもあり、すべてアニメ「ポケ●ン」式パカパカ効果使用。

メインのアクションも車に乗ってレースしたりヘリに乗って特攻したりとハデになっていくが、普通はそこまで進む前に難しすぎてヤメるので、けっきょくユーザーには何も伝わらず、あっさりと中古ソフト屋に売りに出されたと思われる。

ま、そんなゲームでした。バーチャル・リアリティは遠くなりにけり。

（炎怜太）

WARPATH:JURASSIC PARK
ウォーパス：ジュラシックパーク

メーカー ELECTRONIC ARTS
機種 プレイステーション
発売年度 1999
バトル度 ★★★★

世界中で大ヒットとなった映画「ジュラシック・パーク」のゲーム化。なぜ人は恐竜で格闘ゲームを作ろうとするのか？それは人類に託された大いなる課題。

天才スティーブン・スピルバーグ製作総指揮による大恐竜サバイバルアドベンチャー「ジュラシックパーク」シリーズは、これまでに何本かゲーム化されている。

スピルバーグも無念！ ジュラパ・ゲー連戦連敗

メガドライブで登場した『ジュラシックパーク』では、人間側の主人公グラント教授と恐竜の両方がプレイヤーキャラとして選択可能なのが秀逸だった横スクロールアクション。

その後、セガサターンで登場した『ジュラシックパーク』は、メガドライブ版の方法論を拡大解釈し、なんと人間と恐竜が入り乱れ血みどろの闘いを繰り広げる格闘アクションに進化！　でも実際は第1章で紹介した『プライマル・レイジ』にも劣る凡作だった。

おなじみの恐竜たちが画面狭しと暴れる「ウォーパス」の画面。

そこで忘れてはならないのが、3DOに投入された『ジュラシックパーク・インタラクティブ』だ。

映画ストーリーに沿って多数のミニゲームが用意された典型的シネゲーで、パズルゲームや迷路脱出ゲーム、ついでにT-レックスとカーチェイスなど、ボリューム満点の内容は、対応ハードの知名度のなさを補っても余りある仕上がりでなかなかのモンだった。

その後、続編の『ロスト・ワールド』がセガサターン&プレステでリリース。でも基本部分はメガドライブ版と同じ横スクロール系で、「噛みつき」が得意技の小型恐竜コンビーを操作してジャングルパークを駆け抜けるという、爽快感のカケラもない内容。最終面ではT-レックスも操作できるが、とてもそこまで到達できない難易度が現代に蘇った恐竜の悲劇を具現化

していた気がする。

ここまでの流れでは「ジュラシックパークのゲームに良作ナシ」という、スピルバーグの意気込みとは裏腹な結果に終わっている。

しかし、アーケードで登場したセガのガンシューティング『ジュラシックパーク』&『ロスト・ワールド』は、かなりオススメ！　特にジープ型筐体で過剰な体感振動を味わえる『ロスト・ワールド』は、2人でプレイすると最後に相性診断までしてくれる謎の仕様が印象的。

まぁ本場ユニバーサルスタジオまで行けば真冬でも全身ズブ濡れにされる「ジュラシックパーク・ザ・ライド」があるから、無理にゲームソフトにする必要はないのかもしれない。

豪快！　粗暴！　野蛮！
恐竜ゲーム超次元の体験

そこで、コンシューマ用ジュラパ・ゲーの決定版として太鼓判を押したいのが本稿の題目『ウォーパス：ジュラシックパーク』である。

キャラが恐竜だけあって、大味な内容。面白さロスト・ワールド。

「SAVAGE DINOSAUR FIGHTING!」のキャッチコピーが輝くこのプレステソフト。予想通り「恐竜 vs 恐竜」をテーマとした純然たる3D格闘ゲームで、実に14匹にも及ぶダイナソーたちが、公園やガソリンスタンドで対峙する光景は豪快の一言。

タックルや噛みつき、そしてダウン技として重宝する尻尾による足払い攻撃で流血のタイマンを繰り広げる姿は、まさに、良くできた『プライマル・レイジ』だ。

連続技や投げ技など、格闘ゲームとしての基本的な部分もしっかり押さえている。キャラが恐竜なだけに、軽快なアクションは期待できないが、ジュラパ・ゲーとしては十分。

本作品をプレイした後では、日本を代表する恐竜ゲーム『ディノクライシス』が安達祐実の主演映画「REX　恐竜物語」(93年公開)に見えてくるほどだ。それぐらいインパクトがある凶暴さ加減なので、全国の恐竜好きゲーマーには是非とも一度プレイしてもらいたい洋ゲーなのである。

(ソニー茨城)

THE DAEDALUS ENCOUNTER
デイドラス

メーカー PANASONIC
機種 3DO
発売年度 1995
バトル度 ★★★

総制作費150万ドル(!)という「ファイナルファンタジー・ザ・ムービー」も裸足で逃げ出す超無謀大作『デイドラス』は、インタラクティブムービー(死語)の終着駅。

ほんの数年前のことなのに、今ではその全貌を把握することが非常に困難な落ち武者ハード「3DO」。その死屍累々たるソフトラインナップの中でも、特にコレステロールたっぷりのフレーバーを醸し出してる作品がある。驚異のCD-ROM4枚組、「映画を超えた。ゲームを超えた」とのキャッチも勇ましいSFインタラクティブムービー『デイドラス』だ!

CD-ROM4枚使いの底抜け超大作

この「インタラクティブシネマ」とは、基本はフルアニメーションの映像に要所でプレイヤーが操作するゲーム部分が挿入されるという、一瞬ハヤりそうになったシステム。よってプレイ中のほとんどはムービーをただ眺めるだけなので、映像やシナリオがよっぽどしっかりしてないとツラいジャンルだ。

ゲームの舞台は舞台は宇宙。プレイヤーは第一級砲兵隊員ケイシー・オバノンとなって惑星間戦争に出撃する。仲間は美貌の女大尉、エリエル・マテソン。演じるのはB級映画ファンにはお馴染みのベイブ、ティア・カレル。一番有名なのはシュワの「トゥルーライズ」での敵側の女スパイ役か。そしてもう1人がちょっとアウトローな雰囲気のザック。演じてるのはクリスチャン・ブッチャーとかいう聞いたことない俳優。

このふたりとケイシー=自分の3人でパトロール中、いきなり敵軍の攻撃を受ける。うまくかわしたつもりが被弾し、3人の乗った宇宙船は爆発、炎上。しかし、なんとかギリギリで緊急脱出する……。

と、ここまでがオープニングムービー。

やっとタイトルが出てゲームがスタートすると「2ヵ月後」のテロップが。テレビの砂嵐のようなノイズ画面が晴れるといきなりティア・カレル=エリのアップ。こちらを覗き込みながら「調子はどう?」などと話しかけてくる。しかしこちらからは何も答えることができない。するとエリは浮かない顔して

「実はね、ケイシー……」と衝撃の事実を告白する！　なんとケイシーは脱出の際、カラダに大ダメージを受けて治療不可能になり、何とか大脳だけ抽出して生かすことができたという。ということは……そう、なんとケイシーはロボット化されていたのだ！　しかも人間型じゃなくてヘンなUFOみたいなボディの。もちろん言葉など喋れず、意思表示は「YES」と「NO」だけ。あとはライトとかロボットアームとかの機能のみ。

パッドに触れる間もなく死亡→機械化という容赦ないストーリー展開に思わず我が目を疑うが、ゲーム内では大して悲観的にとられず、ザックもこちらを覗きこみつつ「どうだい機械の調子は？」などと気安く聞いてくるのだ。これほどまでに主人公に感情移入できないゲームは珍しいが、そんなことおかまいなくストーリーは進む。

いくつかの練習っぽいミッションをクリアした後、宇宙船はワープに失敗してでっかいコロニーのようなものに不時着。いよいよメインシナリオであるコロニー内を探検して脱出方法を探る、というシークエンスに突入する。ここまででやっとDISC1が終了。

さらに先に進むと、どうやら不時着したコロニーは未知のエイリアンが残した巨大な宇宙船だったことが判明。意味不明の文字を解読したり、気持ちワルい宇宙人の死体などを調べてると突然、殺人魚フライングキラーみたいなエイリアンが襲撃！ガブガブ噛みついてくる奴らにティア・カレルはレーザーガンで必死に応戦！　「ケイシー！手伝って！」と呼び出されてやっとゲームらしくなってくる。といっても、画面内をワラワラと飛び回るエイリアンに照準を合わせてクリックするだけのいわゆるミニゲーム。適当にプチプチ押しててもすぐにクリアできてしまう。しかし、ちょっと手が滑ってポイントがズレ、何とティア・カレルにレーザーを当ててしまった！　すると「ぶじゅるるるぅ！」とかいいながらティアが溶ける！　次の瞬間、ザックが「やりやがったな、この野郎！」とこちらに銃撃を開始、見事に仲間割れが勃発してゲームオーバー。

ズバリ、このゲームの中でここが一番面白い。絶対に3回は繰り返してみることをオススメする。

やりこむほどにインタラクティブムービーというシステムの限界を感じさせてくれる本作品。3DO本体と共に永久保存しておきたいソフトだ。

（炙怜太）

ALIENS VERSUS PREDATOR
エイリアンVSプレデター

メーカー
アイ・ジー・エス（日本版）
機種
スーパーファミコン
発売年度
1993
バトル度
★★★

理屈が通らない宇宙生物の代表格「エイリアン」シリーズと、宇宙の蛮勇民族「プレデター」が戦う『エイリアンVSプレデター』こそ最強のクリーチャー・シネゲーか!?

逃げ場のない宇宙船の中で、チンポ頭の凶暴な異生物にトコトンまで追い詰められる悲惨な女乗組員の人生を描き続けるSF映画の名作シリーズ「エイリアン」。

映画の方は大ネタとして常に続編が難航するシリーズとしても有名だが、ゲーム方面には意外と簡単にスライドしてきた。そもそも名前だけなら『平安京エイリアン』なんて形態で古くからデビューを果たしていただけに、ゲーム化は早くから計画されていたはず。

だが、複雑な宇宙船内やエログロが売りのH・R・ギーガーのデザインを再現するのは難しく、とりあえず「エイリアン」をそのままゲーム化する話は32ビットマシン登場まで棚上げになった。

スーファミ版「エイリアンVSプレデター」より。夢の企画が実現したが……。

それと前後してネタに詰まった映画界では、87年にシュワちゃんのライバルとしてデビューした「プレデター」の人気が急上昇！

前作とはまったく関係ないストーリーで、ダニー・グローバーとタイマンを張る「プレデター2」が公開されると、すぐにニューヨークの街で一般市民と警官を虐殺ハンティングしまくる横スクロールアクション「プレデター2」がジェネシスでリリース。

冗談みたいな企画が進行！ 映画はダメでもゲームがあった

ゲーム的にも前作がシュワちゃん主役のファミコンソフトだったのに対し、ドレッドヘアにカニ顔で屈強なウロコを持つプレデターが主役になった途端、爽快感が倍増。そのハンターぶりから早くも新しい企画が持ち上がる。

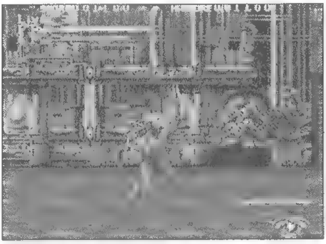
「『エイリアン VS プレデター』ってのはどうだ？」

誰かが徹夜明け冗談で思いついたとしか考えられないネタだが、ジェームズ・キャメロン監督が派手なドンパチをやらかした「エイリアン2 〜今度は戦争だ!〜」(副題はウソ)以降、パワードスーツを操縦する最強のリプリーを投入したために、正直続けるのに困ってた「エイリアン」側もカンフル剤が必要だった。

現に「プレデター2」では、プレデターたちが乗り込む宇宙船内に様々な星で倒した獲物の頭骨が大量に展示されており、その中にはチンポ型の細長い異生物の頭骨も転がっていたという(しかし、けっきょくはカットされたらしいが)。

二大クリーチャー映画が正面衝突直撃地獄拳!

というワケで、出会うべくして出会った両者はアメコミで初対決を果たし、理性的に武器を操るプレデターと、本能のまま圧倒的な頭数で攻撃してくるエイリアンとの戦いの図式がここで誕生する。



何も考えずにエイリアンを皆殺しにすれば
オールOK。狩リノ時間ダ!

しかも映画化の話が先行した企画だったのに、単純にSF映画2本分の予算がかかるので見送られ、話は予想通りゲーム化に流れるのだった。

スーパーファミコンでリリースされた『エイリアンVSプレデター』は、衝撃的なデュエット競演が話題を呼んだものの、内容はひたすら襲いかかるエイリアンを払いのけながら進むプレデターという『ファイナルファイト』なゲームだったことぐらいしか印象に残らなかった。2人同時プレイではエイリアンとプレデターに分かれて対戦できるが、イマイチだった。

ちなみにカプコンが制作したアーケード版は名作として現在もなお高く評価されており、バトル度★★★★★★★ぐらいあげてもいいだろう。

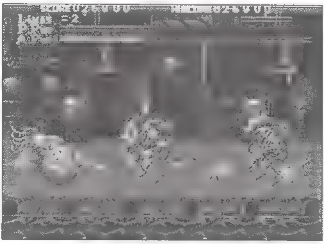
スーファミ版でプレデターの強さだけが際立ったのがエイリアン好きに不評だったのか、その後ジャガーでリリースされた『エイリアンVSプレデター』は、3D主観視点型ながらプレデターとエイリアン両者が選択可能というシステムが素晴らしく、アクションゲームとしての完成度もジャガーソフトの中でも屈指の出来と評価も高いので、この先もしジャガーを購入

する機会があったら必ず買っておきたいソフトだ（PCにも移植されたが）。

爆裂怪物大戦の決着は今世紀に持ち越し！

一方、スピンオフの機会を逃したまま惰性で続編が作られ続けている「エイリアン」シリーズのゲームだが、『DOOM』型アクションシューティングの定着を受けて、ようやくコンシューマ機で『エイリアン トリロジー』が発売。

内容も完全に『DOOM』型で、映画本編から抽出したシークエンスを断片だけつなぎ合わせた強引なゲーム。



それにしても、プレデターっていつから正義キャラになったの？ 教えて。

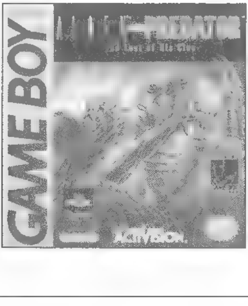
やたらと広くて薄暗い宇宙船内でワシワシと襲いかかるエイリアンや、カサカサ音がすると思ったら突然モニター画面一杯に貼りつくフェイスハガー、味方がまったくいない中で全ステージ攻略する孤独感の恐怖は充分に再現されており、これでパワードスーツが登場すれば文句なし。一応日本版も発売されたが、最近は中古市場でも滅多に見かけない。

その後に発売された『エイリアン レザレクション』も、やはり主観型シューティングなのでゲーム内容にさほど変化はなく、変更点は犬型エイリアンや水中エイリアンが登場するぐらい。それなりに良く出来てはいるものの、インパクトには欠けていたか。

そういった感じでエイリアンとプレデターの戦いは終息するかに思われた。

しかし、2001年末にいきなりPCゲーム『エイリアンVSプレデター2』が海外でリリースされた（日本でも後に発売）。これを是非ともXboxに移植して欲しいと夜空の星に願っておこう。

（ソニー茨城）



エリプレなイラスト：山本賢治

Chapter2: Specials

「スター・ウォーズ」宇宙戦争ゲームショー

ソニー茨城&灸怜太

茨城　突然ですが、ここからは『スター・ウォーズ（SW）』に関するゲームについて語り倒すコーナーになります。現在モニターにはファミコン版『スター・ウォーズ』を実演プレイ中です。

怜太　これはタイトル音楽もファミコンなのに、すごい頑張ってる。さすがに文字が奥にスクロールするのは無理でしたが、これが日本でコンシューマリリースされた初のSWゲームだと思います。

茨城　「最初に洋ゲーありき」って点でも、SWはジャンルとして本書のコンセプトにピッタリです。まず「なにかとゲーム化される率が高い」、次に「映画自体がゲーム化を意識した設定である」、最後に「その割にゲームとしての何かが欠けている」からです。まさにゲームの踏み絵。SWのTVゲームはかなり初期段階からルーカスのマーチャンダイズにリストアップされてたハズです。なにせ奴は配給権以外は全部自分の版権にしてますから。

怜太　それこそアーケード版のベクター・スキャンでも無理やりX-ウイングと呼んでましたし、ボクらもそう思ってましたね。あと比較的に出来が良かったのが第一作目に登場するモンスター・チェスをパソコンゲーム化したやつ。あれは素晴らしかった。それと、エアホッ

ケー並みに単純なゲームだけど、ルークとダース・ベイダーのライトセイバー・バトルのゲームもありました。

茨城　まぁ、あの時代じゃね。でも76年に映画が誕生した時点で、すでにゲーム化されていたってのも凄いコトですよ。

怜太　SWの進歩はテクノロジーの進歩ってことじゃないですか。映画はその中間報告で、目指すは「究極の仮想現実」ですよ。このファミコン版はですね、もう世間的には三部作の公開もとっくに終わってて、ちょっと寒い時期にリリースされたんですよ。ちなみにファミコン版は最初の面でルークがまだオビ＝ワンに会ってないのにすでにライトセイバー持ってる。しかも「サソリベイダー」なんてアナザー・ストーリーにもいないキャラが登場する！　ベイダーは面ごとに中ボスとして何人もいるんです。まだ全部攻略してないけど、最終面では絶対に凄いベイダーが待ち構えてると思うんですよ！　ビッグ・バン・ベイダーとか！

茨城　ソレ、違う団体のキャラだよ……。

新たなる希望 16ビット時代のSW

茨城　そしてスーファミやメガドラと共に16ビットの時代がやって来る。スーファミではSWは旧三部作リリースされてましたね。

怜太　スーファミだけに「スーパー・スター・ウォーズ」シリーズとしてリリースされました。内容的には1、2、3全部順番にゲーム化したものですね。もともとは洋ゲーの移植で、ちゃんと三部に分けてあるのが嬉しい配慮ですね。それだけで全部買いますから。

茨城　メガドラでは後機種の32XにSWがありました。あれも海外アーケードの移植でしたが、ゲーセンでもSWってのは根強い人気があるんですね。

怜太　ええ、ピンボールを筆頭に最近もセガから大型筐体の『スター・ウォーズ・トリロジー』が登場しました。アレ、ライトセイバーもX－ウィングもスピーダーも全部レバー1本でやらされる。

茨城　ボクはエンドアのスピーダーのためだけに100円いれてました！　でも正味な話、ここまでの

SWゲームってセガを除けば全部ロクでもない仕上がりだと思いますが？

怜太　その通りです。ルーカスの想像力にテクノロジーが追いついてなかったから。やっぱり次世代機の登場が必要だったんです。ファミコン版なんて「宇宙からのメッセージ」（深作欣二監督による和製パチモンSW映画）並みですから。それはそれで味になってるんですけど。『スーパー・スター・ウォーズ』も映画本編からの画面取り込みとか駆使してガンバってたんですけど、やはり映画の世界観を忠実に再現するには程遠かった。キャラの動きをトレースするのが精一杯。どれも最初は映画に忠実に見せるから期待しちゃうし、ゲームさえ買わせてしまえばイイわけですから。

茨城　「いつも、サムシング・ニュー」なルーカスならではの技だね。

ハミルも暗躍 次世代機の逆襲

茨城　こうして奮わなかった時代を経て、次世代機である32ビットマシンの登場となるワケです。

怜太　そうですね、本格的に「SWのゲーム」として力が入ってきたのはプレステの登場がデカイけど、その前に3DOってのもあります。まず本家本元であるルーカス・アーツ制作『SW レベルアサルト』が3DOでした。3Dシューテングや障害物コース、ピンポイント・クリックのシューティングもある豪華な内容です。

茨城　その後プレステで『レベルアサルト2』、そして『ダーク・フォーセズ』がリリースされますが、何と言っても傑作は「闘うSW」の異名をとる『マスターズ・オブ・テラス・カシ』!!　ダース・ベイダーは無茶苦茶強いし、レイア姫まで闘うし、ガーモリアンガードの火炎放射攻撃はハメ技だしとイイトコなし。ボバ・フェットがロケットで空飛んで軸移動できるんですが、場所が悪いとリングアウトするあたりが無意味に映画に忠実で良かったです。

怜太　しかもセガサターンにはSWソフトはないですね。サターンはアメリカ進出失敗して、ほとんどソフトが出揃わないまま市場撤退しましたから。ハードを選ぶルーカスとし

ては家賃が合わなかったのかな？　だったら3DOの時点で問題ですが。

茨城　32ビットでも画像が向上したぶんゴマカシが効かなくなって、オリジナルストーリーに走ってお茶を濁すパターンが増えました。中でも特に『ダーク・フォーセズ』は凄いです！　なんと『DOOM』型3Dシューティング！　「反乱同盟軍の諜報員として敵地に忍びこむ」というストーリーで、とにかく持っている銃火器でストームトゥルーパーを射殺しまくるだけ。ルークやレイア姫は登場しません。

怜太　プレステのSWってイマイチ話題性に欠けてたのは、やはりスペックに妥協したからですよ。プレステという舞台もルーカスの表現したい世界は表現できなかった。

茨城　ベイダーやトゥルーパーはルーカスのデザインだからイイけど、ルークをゲーム化させるにはマーク・ハミルにお伺い立てないといけないという問題もありますね。

怜太　ついに来ましたね、その話。マーク・ハミルのゲームといえば『ウィング・コマンダー』ですよ！　豪華なんだか安いんだかのキャスティングで制作された3Dシューティングでして、一応ヒットして本当の実写映画化もされた。

茨城　『ウィング・コマンダー』ってタイトルの時点でX-ウィングの呪縛から解き放たれてないね。しかも映画版にマークは出演してなかった。何だったんだハミル。「ガイバー」でもがんばってたのに、今は声優が本職だから。声だけはいつも若々しいからね。

怜太　まぁルーカスも色々あって、けっきょくプレステを凌駕するハードが必要になってきたんですよ。そこで、我々の愛用する国民的ハードがプラットフォームとして選出されるんです！

茨城　N64だね。N64でのSWゲームは『帝国の影』、『出撃！ローグ中隊』、『エピソード1　レーサー』と、ソフト全体の総数から計算すると多い割合です。中でも若々しいハミルの勇姿が見れる『出撃！ローグ中隊』は、ハイレゾパック対応ソフト第1弾として鳴物入りで発売されました。この映像の素晴らしさを眼にした時には感動しました！

『ローグ中隊』の前には『帝国の影』がリリースされてたね。

怜太　これはですねぇ、例によってオリジナルキャラによるサイドストーリーなんですが……。かろうじてハン・ソロは登場します。主人公はソロのダチのパイロットってことで、一応はローグ中隊にも参戦してます。

茨城　スノーウォーカーへの股くぐり攻撃が再現されたのは『帝国の影』がお初ですよね。

怜太　タトゥイーンでのバイクレースのスピード感も凄い。何かこう、異常なパワーバランスのマシンで操縦がムズいけど、なぜかハマる。ハマるといってもレース中に窪みやカーブにハマりやすいって意味なんですけどね。このスピード感が『エピソード1　レーサー』への布石になってます。『レーサー』もいいゲームですよ。もちろんタトゥイーンだけじゃゲームにならないんでオリジナルコースも走りまくって、賞金稼いでスキルアップさせるシステムなんですけど、映画を観た後はすごく燃える。結果としてはN64のSWモノはすべて良作ってことですね。

茨城　そう、その証拠にすべて日本版が発売されてる。ちなみに海外版では「エピソード1」公開直後に『ローグ中隊』のバージョンアップ版として『ナブー・ファイターズ』ってのがリリースされましたが、内容はナブーの黄色い戦闘機が加えられただけなんで数には入れませんでした。

サミュエル参戦
最新ハードの復讐

茨城　そしていよいよ時代は最新ハードへ移行します。まずは先手を打ったドリームキャストからは「エピソード1」関連作品が多数登場するね。先のN64でも発売された『レーサー』、そして我らがサミュエル・L・ジャクソン演じるメイス・ウィドウとオビ＝ワンが主人公という3D格闘アクション『SW　ジェダイ・パワーバトル』、ブッ壊しレースゲームの金字塔『ヴィジランテ8』のシステムをそのままSW車両に置き換えた『SW　デモリッション』なんてのもあります。

怜太　アドベンチャーゲーム『SW　エピソード1』はパソコンのみの発

売。一応、日本版もリリースされてました。ちなみに地球規模の普及率を誇るゲームボーイではヨーダ翁を主人公にした『ヨーダ・ストーリー』や『オビ＝ワン・アドベンチャー』なんてスペックを無視したＲＰＧも登場してますね。ぜんぜん日本版はリリースされないけど。

茨城　そんなネタならまだまだある。期待のプレステ２からは『エースコンバット』風の地味なフライト・シューティング『ＳＷ　スターファイターズ』と、すべての登場キャラが二頭身にデフォルメされたお子様向けレーシング『ＳＷ　スーパーボンバッド・レーシング』が発売。どちらも完全に「エピソード１」熱が冷めた後のリリースなんで、ちっとも話題にならなかった。

怜太　そういえば現時点で超最新ハードのＸｂｏｘからも『ＳＷ　オビ＝ワン・アドベンチャー』がリリースされましたね。ＧＢからＸｂｏｘという振り幅のデカさに洋ゲー魂を感じますよ！

フォースの加護を！ 深遠なるＳＷゲームの未来

茨城　これでほぼ出揃ったかな？もうパソコンモノとか入れると切りがないからこの辺で止めておこう。どうせ夏以降には今度は「エピソード２」関連のゲームがドバドバ発売されるに決まってるんだから。

怜太　すでにゲームキューブから『ＳＷ　ローグ・リーダー』の発売が決定してますが、さすがに新作バブルのおかげでオリジナルストーリー系は減ってきましたね。

茨城　で、シメとして結局「ＳＷゲームは何を突き詰めたかったのか」ということなんだけど？

怜太　これは以前から気づいていたんですが、ＳＷゲームの本質とは、やはり「ミゾ」だと思うんですよ。デススターにしてもポッドレースにしても、谷底や細い幅の縦穴といった深く流れる場所の表現の歴史だということです。これはシューティングゲーム全体の課題ともいえるんですが、ＳＷは特に深さにウルサイですから。

茨城　なるほど「深さ」ですか。文字通り「ＳＷは深い」というオチがついて、深遠なるＳＷゲームショーは閉幕します。それでは……

「May The Force, Be With You!」

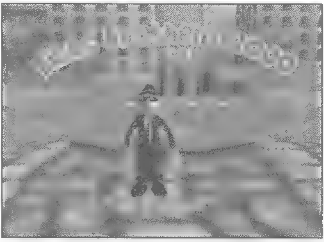
BLUES BROTHERS 2000
ブルースブラザーズ2000

メーカー
TITUS SOFTWARE
機種
NINTENDO64
発売年度
2000
バトル度
★★★

ブルースブラザーズのゲーム化作品は『スーパーマリオ』シリーズのパクリ……。分かりやすすぎて笑っちゃうしかない。そして天国のジョン・ベルーシ兄貴に黙祷！

こういうモノの言い方はあまり好きではないんだが、映画「ブルースブラザーズ」をキライという奴とは、友だちにはなれるかも知れないけど朋友（ポンヨウ）にはなれない。アクション、カーチェイス、ギャグに音楽。映画に必要な要素がすべて詰まっている。しかもそのどれもが一流だ。何よりすべてに「芸」がある。とにかく今観ても色褪せない永遠の名作。そんな映画をゲーム化しようというんだから、アメリカ人は貪欲だ。そしてその日本版をスーファミ末期にこっそりとリリースしていたケムコも貪欲である。

ゲーム『ブルースブラザーズ』は、オーソドックスな横スクロールアクションゲーム。要するに『スーパーマリオ』のパクリである。プレイヤーはもちろんジェイク&エルウッド。二人同時プレイが可能だ。ジャンプにダッシュ、そして敵にはレコードを投げ付けるという『花のスター街道』みたいな仕様だが、そこはブルースブラザーズ。スタートボタンを押すとまず「ロックンロール！」と叫ぶのだ！


N64の『ブルースブラザーズ2000』より。エルウッドしかいないのが寂しい……。

最初は牧歌的な野原ステージからスタート。2頭身にディフォルメされたジェイク&エルウッドがまったくカワイくないが、プレイ中、何もしないでいるとキャラクターが踊り出すというギミックが搭載されてるのでそれもアリだ。途中、アイテムの「アイスクリーム」を取るとトレードマークであるブラックのスーツが弾け飛び、筋肉隆々のマッチョガイになってパワーアップというケンシロウもビックリのシステムもあるが、ノリがいいのでこれもアリ。

ゲームそのものはワンミスで死にまくる完全な覚えゲーで、ミリ単位の操作感覚で慎重に進まないと即死という古きよきフ

アミコンテイストなのだ。しかしこれもある意味「オールドランドマーク」ということでアリ。そのせいですぐゲームオーバーになってしまうのだが、その際に画面に出てくるメッセージは「Concert Over」！　もはやプレイそのものがコンサートだったワケだ。ロックンロール！　ゲーム後半にはドラゴンが出てきてその頭に乗って特攻という映画のジャンルそのものが変わってしまうような展開を見せるが、それもアリなんです！　なにせ箱に書いてあるキャッチが「オレたちのノリについてこれるかい」！　ついてくしかないでしょう。

ブルースブラザーズが ポリゴンで復活！

しかし、まったくそのノリについていけない映画も存在する。16年振りに製作された続編「ブルースブラザーズ２０００」。ジェイクを演じた故ジョン・ベルーシを偲びつつエルウッド役のダン・エイクロイドが中心になって作られたのだが、同窓会っぽい雰囲気が漂ってしまい、変わらず元気なのはジェームス・ブラウンだけという期待のわりにはかなりショッパい作品に仕上がってしまった。

なんの新鮮味もないゲーム画面だが、とりあえず、ロックンロール!

　こちらのゲーム化はN64でリリース。デフォルメされたポリゴンのエルウッドがこれまたまったくカワイくないのでかなり期待できそうだ。ゲームシステムは3Dアクション。要するに『マリオ64』のパクリである。

　スタートは刑務所から。看守を殴り倒して音符を集め、曲を完成させてコンサートを開くのが目的だ。難易度はかなり高めにもかかわらず、キャラの動きも面の構成も、すべてどこかで見たような感じなのでプレイにはかなり根気が必要。何よりすべてに「芸」がない。

　しかし、N64のポートにもうひとつコントローラーをコネクトすれば評価は一変。なんとマルチプレイ専用モードとして「ダンスコンサート」なる対戦ミニゲームができるようになるのだ。これも画面に出てくる矢印を入力していくというがどこかでみたような音ゲーの亜流でしかないのだが、何と言っても曲がフロム「ブルースブラザーズ」。ノリが違うのだ。

（炙怜太）

DRAGON:THE BRUCE LEE STORY
ドラゴン:ブルース・リー物語

メーカー ACCLAIM
機種 プレイステーション
発売年度 1994
バトル度 ★★★★★★★

永遠の武闘英雄、ブルース・リーが死んで約30年。
しかし、ブルース師父の魂は死なず!
デジタルの力で生き続ける師父の雄姿を崇めよ!
Don't Think, Feeeeeeeeel!

今なおアチョーな怪鳥音が人々の耳に残り、現実の拳法界にもJKD＝ジークンドー（截拳道）の大きな足跡を残した銀幕の巨星、ドラゴン（非・藤波）ことブルース・リー。

その存在感のとてつもなさに引き合ったリスペクトを、ゲーム界でも一身に集めて当然……のハズなんだが、実際調べてみると、ブルース（似）は脇役ばっかりだ！

それは、いくらなんでも世界一メンが割れてる格闘家をノーギャラで使うのは気が引ける、よりも俳優＝肖像権の拳が生前以上に破壊力バツグンだから？と勘ぐったわりにはモロ肌脱いだ東洋人キャラクターの多いこと。それでも主役クラスが閑散としてるのは、やはり『ストリートファイターII』以降の格闘インフレ時代において、手から光線出なけりゃ三下扱い、が理由ではなかったか。

16ビットの四次元殺法 ドラゴン・ネバー・ダイ

ゲーム機が大した表現力を持てなかったCD－ROM以前の時代には、細かい関節技やらタックルがどうとかより、ザクッと「カメハメ波！」とやったほうが分かりやすいし、お客さんも喜んだ。そんな手からビーム全盛期に、ドラゴン主演の『DRAGON:THE BRUCE LEE STORY』を作ったメーカー、男気あり！　けどメイド・バイ・アクレイムかよ、撤退！

……と事情通なら全力逃走かましたくなるメーカー、というか出すゲームぜんぶ『モーコン』っぽくしてのけるゾロメカっぷりに怖気づくブランドなんだが、「東洋の熱きドラゴン魂が、きっと大味アレンジの壁を突破してくれるのさ～」と心の警報をオフしつつ、ゲームの電源をオンしてみることに。

ラウンド1、チェーン使いの水夫！　のっけからマニアックなキャラを……ってそんな奴がドラゴン映画のライバルにいたっけか？　バトルのきっかけは「この女は俺のモンだ！」と場末のチンピラーズなしょうもなさ。ま、肩ならしに軽～く

ヒネってやりますか。ブルースの操作は大／小パンチにキックの計4種類の攻撃で、レバー←→で前後、↑がジャンプの「ちょっとボタンが少ないストII」といった感じだ。

アタ！　アタ！　アタ！　と小気味よくくり出されるリーの拳とキック。相手のボディにふかぶかと突き刺さり……ってスカ、スカ、スカッ!?　見た目クリーンヒットしてるのに、ダメージも喰らわずに平然と立ってるセーラー服兄ちゃん。その土手っ腹を貫通してるオレ(リー)の脚は何なんだ〜!!

どうも「考えるな、感じるんだ！」を脳細胞を破壊する向きにゲーム化したらしく、明らかに当たってるこちらの拳はことごとく空を切り、敵の届いてないパンチはびしびしと体力を削っていく。この四次元殺法、ルチャ・リブレってより「どこでもドア」に近い通常攻撃だけでも厳しいのに、油断してたら飛んでくるチェーンに首を絞められ、一気に瀕死の崖っぷちに。それかチェーンで殴られたら気絶して、連続ボコりでやっぱり瀕死。やってらんねえ！

なんせ小さなことからコツコツとぉ〜ッと手数を重ねてようやく稼いだダメージの差を、一瞬でナシにされるんだからたまらない。しかも、あと一歩というところで、敵の攻撃パターンが激烈にキツくなる往生際の悪さ。まるでクリアされるのを拒否してるような（アクレイムの地元のアメリカでは、ゲームのレンタル業があるので、2〜3日でクリアされては商売上がったりなのだが）、極辛の難易度なのだ。

アンタに邪道と言われたくないよ！

実際、とっとと投げ出して「クソゲー」と決め付けてる海外のゲーム紹介サイトも多かったんだけど､マニュアルを開き、あらためてゲームシステムをお勉強。

タチの悪いことに、コマンド表など一目で分かるリストは全く載ってなくて、必殺技の出し方は地の英文を通しで読んでやっと分かるという仕組み。「Press and hold the Control Pad DOWN」なんて長ったらしい文章の代わりに、「↓」と記号で書けば一発だろ！

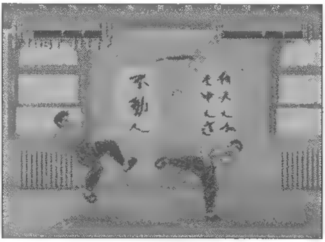
解読の結果、ブルースには「通常＝蟷螂（カマキリ）拳」「ファイティング」「ヌンチャク」の3つのモードがあり、後の2つは溜まったゲージを消費して使えるらしい。水夫との第2戦目、ガマンを重ねて「ファイティング」を発動。くらえウルトラ飛び蹴り……その出がかりを

潰されて、ふつうのパンチで気絶！

特殊モードの最中は、防御力が下がっていて気絶しやすくなるし、必殺技は大振りでスキだらけ。それでも一発逆転を狙える大ダメージかといえば、フルコンボ入ればかなりの体力を奪えるんだろうが、上段パンチの連打なら1、2発あたりで相手がしゃがんで当たらなくなり、あまつさえ足払いの逆襲を喰らって自分が気絶しかねない。こんなの危なっかしくて使えません。

……とも言ってられず、「2発殴ったら（蹴ったら）すぐに後退」との必殺らしさのカケラもない慎重さでもって、どうにか水夫を撃破。ラウンド2、「その女をよこせ」またかよ！今度の敵は、肉斬り包丁を手にした料理人。そして体力が減ると2人に増殖……もういい加減、読者もお分かりかと思うが、このゲームは「ブルース・リーの名勝負の再現」を放棄して、ウルトラセブンがえんえんと野原で怪獣とドツキ合いをやらかしてた「ウルトラファイト」と同じノリの「ブルース・リー・ファイト」だったのだ！

だから、「精武門 ～ドラゴン怒りの鉄拳～」の鈴木も出ない。出るのはアフロのマーシャルアーツ（3面、6面）コブラクローの使い手の小男(4面、7面)、棒術アマゾネス（5面）に、ジェット・リー版「精武門」ボスにチョイ似の軍人（8面。ちなみに背景は「ドラゴン危機一発」らしいが、例の人型穴がないハンパな凝りかた）など。9面にいたっては、暗殺者のカギ爪男が「映画に出演して、武道を汚した邪道め！」と毒霧を吹きつける大仁田っぷりを遺憾なく発揮してくれる。



ドラゴン死亡遊戯的ゲームな
『DRAGON:THE BRUCE LEE STORY』より。

歴史に残る世界のドラゴンに、対戦者を選り好みする権利はないのか？

そして最終ステージで待つのは、鎧を来た死に神……もはや映画「ハイランダー」の世界なんですが。コイツには、各ステージで3つの命を使い切ると即会えたんだけど、青龍刀のリーチは長いわ一発で気絶だわ、蹴りは痛いし対空の守りも堅く、最初は取り付く島もない。それが、コブラクロー男あたりの卑怯技に揉まれてるうちに、懐にもぐり込んで蹴り連打で削る攻

略が見えてくる。拳法勝負なのにワープされても気にしない（今さら気にしてもしかたない）。最後の一撃！　一撃！　死なねえ！　そして、ブルース死亡。あとからマニュアルを読み返すと「ヌンチャクでしかトドメが刺せない」とアリ。

これ、絶対に不正コピー対策の「マニュアルプロテクト」（マニュアルがないとゲームにならない）だよな……迷惑千万！

ブルース・リー・ゲームは文字通り「死亡遊戯」だ！

思いがけず実際に、こともあろうにアクレイム謹製ゲームにハマったために残り紙数が危機一発だが、他にもドラゴン主演、とはいかないが客演のゲームはわりとある。『ワールドヒーローズ』シリーズ（ADK）のドラゴンは捻りのない名前とはいえ、中身はあんた、ケンシロウだろ！　といったオーラ大放出で空も飛ぶ。まあ、YAWARAちゃんと北欧バイキングが地雷原デスマッチする超時空バトルだものね。

ドラゴン似たちの本格的な活躍は、やはり格闘ゲームが3D化してからだろう。最初に立体なJKDステップをふみ始めたのが『バーチャファイター』（セガ）のジャッキーなら、ドラゴン的ルックスを受け継いだのが『鉄拳』（ナムコ）のロウと、『デッド　オア　アライブ』（テクモ）のジャン・リーだ。

凶悪すぎる破壊力でストリートを震撼させたジャッキーに比べると、ロウはちょっとマニアック？　という印象だけど、黄色いジャンプスーツは「死亡遊戯」における春巻、もとい本家ブルースの面影をもっとも色濃く残している。一方で、ジャンは『DOA』のもう一人の東洋人であるレイファン（巨乳）との絡み、つーかカラミを画力たっぷりなファンが自主興業してることが多く（主に同人誌即売会で）これはブルースの唯一のベッドシーンがあった「ドラゴン危機一発」の再来と呼ぶほかはなし！

ブルース・リーその人は、「死亡遊戯」で文字通りの死闘を演じ、帰らぬ人となった。今僕たちができるのは、ブルース・リー的ゲームを山ほど積み上げ、「し、死ねる！」と体中の穴から色々と吹き上げる、ザ・ゲーム・オブ・デスなのだ。迷わず遊べよ、遊べば分かるさ！

（多根清史）

JACKIE CHAN' S STUNTMASTER
ジャッキー・チェンのスタントマスター

今なお現役のクンフーマスターとして主演映画を連発しているナイス・ガイ、ジャッキー・チェン。彼の映画、そして彼自身をフィーチャーしたゲームたちを一挙紹介!

メーカー　MIDWAY
機種　プレイステーション
発売年度　2000
バトル度　★★★★★★★

世界最高のアクションスターにして最高のアクション監督。最高の武術指導家にして最高のギャグマスター。そして普通の歌手にして凡庸な事業家として有名な男と言えば、もちろんジャッキー・チェン。

　そんなジャッキーがいかにしてゲーム界にも偉大な足跡を残してきたかを検証したいのだが、一般的な知名度でいえばまず思い浮かぶのがファミコンの初期に出た名作『スパルタンX』であろう。

　ゲームは横スクロールのアクション。パンチとキックを使い分けながら各階にいるボスを倒し、五重の塔のてっぺんにいるミスターXを倒し愛するシルビアを奪い返すとエンディングだ。これじゃ「死亡遊戯」、もしくは「デスゲーム」（ゆでたまご作）じゃないか！　それもそのハズ、この作品は「スパルタンX」とは関係なく制作されてたもので、デキがよかったのでタイトルだけ後づけした羊頭狗肉作だったのだ。

　その後、映画に断りもなく勝手に「2」を名乗った『スパルタンX2』などアイレム魂あふれる続編が制作されたもの。

誰もが望んだジャッキーシミュレータ「スタントマスター」より。

　実はジャッキー映画のタイトルが冠せられたゲームは『スパルタンX』以外、ほとんどリリースされていないのだ。しかし、他にも「ジャッキーゲーム」と呼ばれる作品は存在している。それは一体どういうこと？

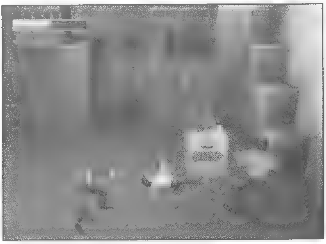
　そう、もはや映画ではなくジャッキー自身がゲームになっていくのだ！

ジャッキーが4人！ 驚異の水増し実写格闘

ジャッキーの実写を取り込んで2Dの対戦格闘に仕上げたゲーム『ジャッキーチェン』がアーケードで95年にリリースされ

た。
　実写対戦格闘……このジャンルの儚くも激しい移り変わりはいつかどこかで改めて語りたい思うが、ようするにこのスタイルで成功したゲームは『モータルコンバット』シリーズくらいである。やはり動きひとつとっても違和感があるのだ。
　それが「味」といえなくもないが、ジャッキーにわざわざ協力してもらっても出来上がりは予想できるレベル。
「どうせ、よくありがちな対戦格闘で、キャラがジャッキーなだけなんじゃないか」……そう思って実際にコインを入れた僕は驚愕した！

ジャ、ジャ、ジャッキーが4人いる……！
　そう、この作品はジャッキーの魅力を最大限に生かすべく「蛇拳ジャッキー」「酔拳ジャッキー」などファイティングスタイルの違うジャッキーが4タイプも用意されているのだ！
　しかし、驚くのはここまで。


残念なことにバイオレンス指数は低い。子供向けだから仕方ないか。

あとは予想通りの出来の悪い対戦格闘。
　モーション取り込み時、4パターンもやらされたジャッキーには申し訳ないが、ゲーム自体のショボさとCPUの異常な強さで客付きは最悪。アッという間に消えていった。権利関係も複雑だったようで家庭用には移植されず、今では幻のゲームと化した。しかし、東京の大久保など、アジアンテイストの濃い街にあるゲーセンでは現役稼働中のことが多いので、どうしてもプレイしたい人はその辺りを探してみよう！
　そして時代は3D格闘。このジャンルを切り開いた金字塔といえば『バーチャファイター』シリーズなのだが、これの『2』から登場した酔拳使い、瞬帝。コイツの技はそのほとんどがジャッキーが映画「酔拳」と「酔拳2」で見せたモノばかりなのだ。
　でも技はジャッキーでもキャラ造形は赤ハナ師匠ことユアン・シャオティエンに近いジジィで、ファンにはイマイチのめり込めないモノがあった。
　そこに登場したのがアイツ！今やジャッキーキャラといえばコレ、「ウォン・ワンロン」！って誰？　と思った人、アマい！　これはプレステでリリースされた本格ポリゴン対戦格闘

『スラムドラゴン』に出てくるキャラなのだ。制作はジャレコ！　さすがにパチ臭い！

この作品でのワンロン、見た目はそんなにジャッキーっぽくないが、実際に動かしてみると一目瞭然！

技は基本的に蛇拳で、コンボをたたき込むと彼は叫ぶ！

「前にでるヘビ！」

手首を曲げたまま胸の前でクイクイ言わせながら「その程度じゃ、オレのヘビには勝てないよ！」

……これはまさにジャッキーではないか！

まあ、そんなにたいしたことでもないような気がするが、ジャッキーをポリゴン化しようとした最初の試みであったことは間違いない。

ジャッキー・ミーツ・アイアンフィスト

さて、さんざん引っ張ってきましたが、何と言ってもジャッキーっぽさ最強と言えば『鉄拳』シリーズにおけるレイ・ウーロンであろう。

この奇面組のリーダーと同じ名前をもつキャラは『2』から登場。香港出身の敏腕刑事というジャッキーの代表作「ポリスストーリー」シリーズからインスパイアされた設定で、動きはまさにジャッキーそのもの。

ジャッキー、後ろ後ろ！
（直後、トラックに轢かれジャッキー死亡）

『3』になると酔拳はもちろん、蛇、虎、鷹、竜、鶴の五形拳も使いこなし、エンディングでは竹の先に置いたタマゴを蛇手でつかみとる演舞まで披露、さらにジャッキー濃度を高めている。

ここまででもジャッキーファンとしては『鉄拳』開発陣に対して「わかってるじゃないの！」と肩を叩きたくなるが、何よりもこのレイ・ウーロンをジャッキーたらしめてるのが、声の出演に石丸博也アニキを起用していることであろう。

声の出演といっても、実際には「うわぁー」とか「アイーヤっ！」などのやられ声や気合いだけなのに、「本物」を引っ張ってくる贅沢さ。

このこだわりが大きな差になるのである。

ちなみに対戦してると、レイ＝ジャッキーのファイトスタイルってのは、自分でやってるか見てる分には楽しいけど、敵に回すとこれほどハラが立つ相

手はいないと思わせるモノがあり、その部分ではジャッキーの実人生にもリンクしているといえよう!

天下無双のジャッキーゲーム スタントマスター

というワケで、もはやジャッキーゲームは『鉄拳』シリーズの進化にまかせるのが一番という状況だが、いつのまにかハリウッドスターに成り上がっていたジャッキーに今度はアメリカからのアプローチがあったという情報が入った。

制作はなんとミッドウェイ!ジャッキー自身からモーションキャプチャしたデータを基に、ジャッキーがそこら中にあるイスやモノを駆使して敵をなぎ倒すという3Dゲームが制作された。

その名も『ジャッキー・チェンのスタントマスター』!

ジャッキーのおじいさんが誘拐されたから救いだせ、という、どうにもモチベーションがあがらないストーリーで展開されるのは壮大な追っかけっこ。やけにゴツゴツなフルポリゴンで造形されたキャラクターに適当なテクスチャが貼られ、固太りのおヒョイさんみたいな感じになってしまったジャッキーを操り、襲いくる敵をそこらへんにある椅子など駆使して倒すというジャッキーをハリウッド的に解釈したヌルめなアクションゲームだ。

もともとはジャッキーシミュレータとも言うべき本格的なスタントゲームを指向していたらしいのだが、実はジャッキー、アメリカではキッズ人気が高いため、バイオレンス度を落とし、キャラも五頭身で親しみやすくといった調整がなされた結果、何とも惜しいゲーム内容になってしまったという(難易度はもちろん激ムズのまま)。

しかし、ファンには隠しコマンドで観ることができる実写メイキングムービーだけで十分。ジャッキーのモーキャプ姿や、ゲームに対して適当に意見しまくるシーンなど、いつものジャッキー満載なので必見だ。

ようするに、ゲームだけではジャッキー度が足りないのだ。よって、プレイしながらコマンド表を盗み読みする「カンニングモンキー作戦」や、常に満面の笑顔で戦う「笑拳」、さらに飲酒、頭蓋骨骨折、トウガラシまるかじりなど画面の外からのアプローチをしながら気分を高めるとよいと思われる。

今後、ジャッキーのゲームが出るかどうかは不明だが、次々と主演映画が発表されているので期待大なのであった。

(炙怜太)

CONKER'S BAD FUR DAY

コンカーズ・バッド・ファー・デイ

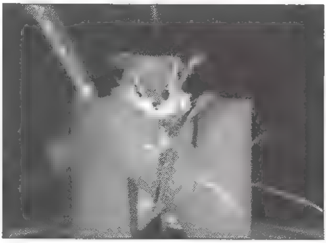
故スタンリー・キューブリックの匠の技を、N64の底力を振り絞って伝える驚愕の劇場型サバイバルアクションゲーム。日本版発売中止の理由は、プレイすれば分かる!

メーカー RARE LTD.
機種 NINTENDO64
発売年度 2001
バトル度 ★★★★★★★★★

かなり出遅れたデビューから約6年。ロムカセット仕様の高スペックハードとしては最後の機種となった我らのN64が、ついに引退。新次世代機ゲームキューブへ跡目相続を果たした。思えば、真のゲーム理念を追及し続けたN64の歴史は、大容量CD-ROM&CGムービーとの闘いの歴史だったと言える。ムービーの出来は大層すばらしいが、ゲーム性は乏しい近年のゲームの方向性に対し、ひたすら中指を突き立て続けたN64のアティテュードは手放しで賞賛すべきである。

ちなみに海外でN64が不動の人気を維持できた理由のひとつに、アングロサクソンはCD-ROMなどという取り扱いに慎重を要するソフトを苦手としていて、多少投げたり踏んだりしても壊れないロムカセットの方を好むという民俗学的研究報告もある(本当)。

そんなワケで結果的には奮わなかったN64が、最後の最後に投入したリーサルウェポン的運命のソフト、それこそが『コンカーズ・バッド・ファー・デイ』なのである!!



任天堂ロゴをチェーンソーで切断。こんなことしていいの?

任天堂ロゴを真っ二つ! レア社の明日なき暴走

ジャケをパッと見た感じでは「可愛い動物が『マリオ64』よろしく飛んだり跳ねたりする」内容に思えるだろう。それはその通りなのだが、よくよく見ればジャケ下には、必要以上にデカデカ記載された「ADVISORY: THIS GAME IS NOT FOR ANYONE UNDER AGE17」の文字が……。

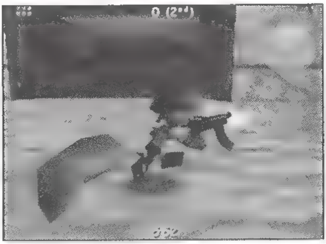
要するに「これはガキ向けじゃない。買って良いのは17歳以上だぜ」ってコトなんだけど、事実カワイイ主人公の笑顔とは裏腹に内容は壮絶の一言。

その愛玩感覚は起動させた瞬間に彼方へと吹き飛んでしまうことだろう。

何しろ、いつもの任天堂ロゴが登場するなり、主人公コンカーがチェーンソーで任天堂ロゴを真っ二つ。その残骸を蹴散らし、代わりにN64ソフト開発機関として任天堂と強力な関係を持つ大英帝国レア社のロゴがデデンと出現するからビックリである。

レア社といえば、全米&欧州で大ヒットを飛ばした『ゴールデンアイ007』や『バンジョーとカズーイの大冒険』で知られるソフトハウス。よってN64のコトなら尻の穴のシワの数まで知り尽くす間柄。

会社自体はイギリスのド田舎にひっそりと構えてるだけなのだが、海外市場における任天堂サクセスに大きく貢献したソフトハウスだけに、その卓越したゲームセンスは、ビジュアル重視のゲーム嗜好を打ち砕くだけの強力なパワーを秘めているのだ。



対戦プレイは「ゴールデンアイ」を踏襲した内容。プリティなキャラから血がドバドバ出ます。

映画へのオマージュ満載 コンカーたちの挽歌

で、肝心の中身だが、ゲームシステム自体は『マリオ64』を踏襲した箱庭世界でのアクション&アドベンチャー。

だが、オープニングからいきなりの「時計じかけのオレンジ」オマージュに仰天！　さらにゲーム中のシークエンスには「マトリックス」「ターミネーター2」「エイリアン」などからインスパイアされたボンクラ映画好きにはタマラないフィーチャリングが、そこら中に散りばめられており、思わずニヤリとしてしまうことは間違いナシ！

実際、アクション部分は『マリオ64』と比較するには余りにシビアで、死んで死んで死にまくってこそ活路が見出せる硬派なシステムに仕上がっており、ジャケの可愛さに釣られて購入しちゃったライトユーザーの心臓を見事粉砕。

しかもドルビーサラウンドを採用しているので音響効果も映画さながら。CD-ROMと違ってデータ読み込みがない分、そのスキルは完全にプレステ2を凌駕していると筆者は思っている。

ちなみにストーリーモード以外に『QUAKE』タイプのマ

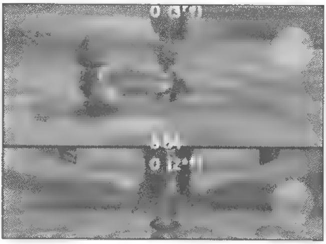
ルチ対戦モードも用意されているが、これは本当にハマる。単純な地形を行き来しながら出会い頭に殺戮を繰り返すだけながら、練り込まれたゲームバランスと、スナイパーライフルで頭を狙い、脳漿を吹き飛ばすと得点が上がるという残虐行為手当には感動に震えるだろう。

　ゲーム内で使用できる武器に関しても、カタナ、サブマシンガンからロケットランチャーまで豊富に用意されている。さすが『ゴールデンアイ』のレア社だけはある。

　ゲロを吐き、小便をそこらにまき散らし、肥溜めステージでクソまみれになりながら冒険を続けるコンカーたちの姿は、市場で苦戦を強いられたN64の姿とダブってしまう。

無念の日本版発売中止 ロクヨンよ永遠なれ

　その仕上がりの素晴らしさには早い時期から日本版発売の期待が持たれており、事実「ファミ通」誌の発売予定スケジュール表にも『コンカーズ・クエスト』のタイトルで日本版リリースがラインナップされていた……にも関わらず発売中止となった理由は、やはり期待以上に過激な内容だったからではないだろうか?



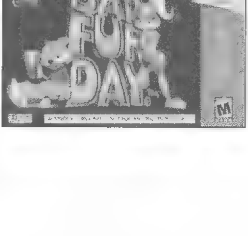
対戦プレイは燃える。火炎放射器やロケットランチャーで本当に燃える!

　いずれにせよこんなアティテュードのソフトは今後登場しないだろう。再び登場するとすれば、それはゲームキューブでしか有り得ないと希望的観測を述べておこう。

　とにかく『コンカーズ・バッド・ファー・デイ』は、単なるゲームを上質なアダルトファンタジーとして大傑作に昇華している。

　本書でレビューしてる作品の中でも1、2を争う出来だと断言できるのだった。

（ソニー茨城）



MAN IN BLACK
メン・イン・ブラック

グラサン黒服の男たちがエイリアンの秘密を守る映画「メン・イン・ブラック」のゲーム化。謎が謎を呼びまくり、真相になかなかたどりつけない点がリアル！（なのか？）

メーカー
GREMLIN INTERACTIVE
機種
プレイステーション
発売年度
1999
バトル度
★★★★

誰が望んだのか知らないが、『メン・イン・ブラック（MIB）』もシッカリとゲームになっているんだぞ！

もともとはPCゲームとして発売され、人気に応えてプレステに移植された本作品、『アローン・イン・ザ・ダーク』直系の3Dアクション・アドベンチャーに仕上がっている。

ウイル・スミスとトミー・リー・ジョーンズ、さらに映画では最後にMIB入りしたリンダ・フィオレンティーノがポリゴン・キャラになって、映画のイメージ通りの大活躍！

もちろんキャラは黒服＋サングラスで、映画にでてきた小道具（すごい威力の銃とか、記憶抹消装置とか）も登場。

さらに、ステージ間のデモアニメ（パラパラマンガ風！）は原作のコミック版をモチーフにしているので、マニアな君も納得！

ゲーム本編は映画とは違うオリジナルのストーリーで、3つのミッションに分かれて展開。でも、英語がわかんないから、けっきょく何の話だかさっぱりわかんなかったけどね。

全体にボリューム不足の感もあるが、その分、凶悪な難易度が挑戦意欲を誘う。しかも単純に難しいだけじゃなく、「ここにアイテムがあるよ」とか「ここクリックするとイベントが発生するんだ」とかのポイントが、テクスチャに埋もれてむちゃくちゃわかりにくく、ひとひねり加えられてるな、という印象。まさに謎が謎を呼ぶ、硬派なアドベンチャーだ。

特に、最初のステージでどうしても開かない扉があって、やけくそでケリ（攻撃ボタン）を入れたら通れるようになった時（もちろんノーヒント）は、あまりの謎の奥深さに、思わずディスクを叩き割りたくなったぞ！　こんな骨太のアクション・ゲーム、未プレイのキミには是非プレイして欲しい。

で、けっきょく何の話なのか、ぜひ知らせてくれ！

（須々麻痺郎）

PLANET OF THE APES
猿の惑星

ティム・バートン監督によって復活した「猿の惑星」のゲーム版。
ゲームボーイソフトとは思えぬほどシビアな内容に、洋ゲーの厳しい掟を見たような気がする一本。

メーカー UBI Soft
機種 ゲームボーイカラー
発売年度 2001
バトル度 ★★★

マンガのキャラクターを使用したり、映画を題材にしたりして、「メディアミックス」の先駆けとなった気がしないでもないビデオゲームですが、その流れは今も変わらずに引き続き、ハードの性能が向上したことにより、その再現度は高くなってきているといっても過言ではないでしょう。

本作品は、最近リメイクならぬ、リ・イマジネーションされたことで話題になった「猿の惑星」を題材にしたゲームですが、ゲームの設定自体はリ・イマジネーションされたバートン版よりも旧作リスペクトの精神で作られています。

ゲームは横スクロールアクションで、人であるプレイヤー機のさまざまなアクションが細かくてリアルに見えます。その分、動きにトロさが感じられますが、気にはならない程度です。

プレイヤーのライフは一発死のないライフバーでの加減方式ですが、この手のゲームによくあるジャンプで越える剣山のようなトラップに落ちると、ライフが満タンでも即死です。『プリンス・オブ・ペルシャ』から脈々と受け継がれている伝統です。

しかも、その面の一番最初から再スタートとけっこうハードな、一般ユーザーに強くオススメできない仕様となっています。

そして、なによりネックだと思うのは、ジャンプ攻撃・移動攻撃ができないということです。攻撃する時は攻撃のみ。移動する時は移動のみというRPG的要素が取り入れられているとは夢にも思いませんでした。

また、最初の面の荒野にサボテンがあるのは、マカロニウェスタンへのリスペクト？　それとも、大きな自然環境の変化でも起こったとでも？　確かにあまりに大きすぎる環境の変化がありまくりなのですが、映画の方に、サボテンはなかったと思うのですが。バートン監督による本作品の感想が聞きたいところであります。

（重信）

PET RESCUE
バービーちゃんのペット・レスキュー

1959年に誕生した世界的お人形さん、バービー。
その活躍の舞台はゲームの世界にまで広がっている!
日本じゃサッパリ知られていない
バービーゲームズの実像に迫りまくる!

メーカー MATTEL
機種 ゲームボーイアドバンス
発売年度 2000
バトル度 ★

全世界の女の子たちを魅了し続ける永遠のアイテム、バービーちゃん。海外ではバービーちゃんのゲームが少なからず発売されています。中には『トゥームレイダー』のララ・クラフトばりにバービーちゃんが冒険するアクションゲームなんてモノも（本当）。

本書は「バトルゲーム大全」というタイトルだそうで、バービーちゃんゲームのアイデンティティとは真逆のベクトルを提示しているわけですが、あえて取り上げてみましょう。チョイスしたのはGBカラーの『バービーちゃんのペット・レスキュー』です。

ペット・レスキュー屋を営むバービーちゃんが主役。ゲームの流れは以下の通り。電話を受けてペット探しに出発→車（ジャンプ可能）、バイク（ジャンプ可能）、モーターボート（ジャンプ可能）などに乗り込んで悪路を突破→ペットを救助して連れて帰る→回収したペットを保護・育成→元気になったペットを自然に帰す……以上。

ぶっちゃけた話、懐かしの『たまごっち』にミニゲームを適当に盛り込んだだけのアンニュイすぎるゲーム内容です。エコール制作の『せがた三四郎 真剣遊戯』が名作に思えてきます。

「ネコと毛玉遊び」や「ペンギンとブロック崩し」といったユルすぎるミニゲームをプレイするうちに、「ゲーム性がうんぬん」「世界観がどうのこうの」などともっともらしくゲームについて語っていた自分が空しくなります。

パッケージに「Software for Girls」と書いてありまして、我々のような「フェイタリティ！ フェイタリティー！」「ヤれ！ 殺せ！ 全滅だ！」「撃って撃って撃ちまくってやるぅ〜！」などと荒れ狂う永遠小学生的男子ゲーマーはハナから対象外のソフトではありますが、こういったヒーリング系ゲームで遊んで女子の気持ちを理解すればモテ度が上がるかもしれませんよ（余計なお世話）。

（平大電）

LEGO ISLAND2
レゴ・アイランド2

メーカー
LEGO MEDIA INTERNATIONAL
機種
ゲームボーイアドバンス
発売年度
2001
バトル度
★

日本でもお馴染みのブロック玩具、レゴ。そのレゴをガチャガチャと組んだり壊したりして遊び倒すようなゲーム……では決してなかった情操教育向けソフト。

海外の携帯ゲーム機では、実にさまざまなキャラクターもののタイトルが発売されています。「パワーパフガールズ」「X-MEN」「MIB」(アニメ版)などの「いかにもゲームに向きそうなタイトル」の中に並ぶ本作品は、ブロックとゲームと言うあまりのミスマッチに「ポリゴンのレゴを組み立てるソフト?」と予想されるかもしれません。しかし、レゴが「スター・ウォーズ」や「ミッキーマウス」など様々な作品とタイアップしたり、「バイオニクル」のようなキャラクター性を押し出したシリーズがあることを知れば、その認識も変わるのではないでしょうか。

本作品は「レゴ」の持つ明るいイメージどおり、明らかに低年齢のユーザー向けのソフトです。破壊された町を再建するためスケートボードで走り回る……といえば世紀末でサイバーパンクなイメージが浮かびますが、さにあらず。

原色のレゴの町に陰惨さはまったくありませんし、住人も善人揃い。道路は横断歩道でしか渡れませんし、どう工夫しても車に轢かれたりするのは不可能です(絶対直前で停止する)。荒事といえばせいぜい「無抵抗にさまようロボットにピザをぶつける」くらいで、端的にいえば「戦闘のない『ゼルダ』でハートの器探しを延々と続ける」ようなゲームです。途中、町を再建するための設計図を入手するためのミニゲームがありますが、これも「モグラ叩き」「リズムゲーム」「神経衰弱」と基本的に平和なものばかり。

ゲーム開始と同時に住人にピザをぶつけようとして不可能なのに愕然とし、体力ゲージがない(ないというより平和な本作品に体力ゲージなんて必要ありません)のをいぶかしみ、マップ上にいつ敵が出てくるかと2時間くらい臨戦態勢でいたり(マップを小刻みにスクロール)した筆者は、GBAの拓く全年齢向けの平和なゲームの世界にいかにそぐわないかを思い知らされた次第であります。

(箭本進一)

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
ハリー・ポッターと賢者の石

いわずと知れた世界的ベストセラー「ハリー・ポッターと賢者の石」。そのゲーム化作品は、なんと『ガントレット』風味。しかしハリー少年はトロい「のび太」風味。

メーカー EAGAMES
機種 ゲームボーイアドバンス
発売年度 2001
バトル度 ★★★

2001年末、映画の公開と共に日本にも吹き荒れた「ハリー・ポッター」旋風。あまりにも「のび太」に似すぎなメガネ小僧がいたるところに登場し、ついには日本でもハリポタゲームが発売されました。洋ゲーマニアにとっては実に喜ばしいことであります（ハリポタそのものには興味ないけど）。

今回こちらで入手したのは、ゲームボーイアドバンス版。例ののび太くんが一人前の魔法使いになるため冒険を繰り広げるという原作に沿ったストーリー。いわゆるアクションアドベンチャー的な内容で、謎を解いたり、ダンジョンに入ってアイテムを集めたりといった正統派な作りであります。

ダンジョンに入ると当然ながら敵たちが襲ってきまして、対するのび太くんは魔法アタックで攻撃。敵たちをペチペチと撃つ感じが、どこか懐かしさを感じさせます。何かに似ています。そう、洋ゲーの傑作として名高いアタリの『ガントレット』ではありませんか！ ハリポタに興味はなかったですが、「これはGBアドバンスで遊べる『新ガントレット』だ」と頭を切り替えた瞬間、かなり面白くなりそうな気がしました。全然バトルゲームっぽくない本作品ですが、強引にバトルゲームと認定しちゃいます。

しかし、我らがのび太くん、魔法を撃つまでの動作が異常にノロく、その間に敵に突っ込まれること多数。「早く撃てよ！ トロすぎるよ！ 畜生、のび太のくせに生意気だぞ！」とジャイアン&スネ夫な気分でメガネ小僧を叱り飛ばしたくなりました。がんばれハリポタ。

それはさておき、ダンジョン内にはパズル的な要素が盛り込まれていて、頭を使わされます。クリアすると、ちょっと嬉しいです。ゲームのボリュームがGBアドバンスにピッタリで、ちょこちょこ遊ぶ分にはかなり良い感じ。ゲームを進めるうちに、原作を読みたくなってしまいました。うーん、ハリポタ・マジック恐るべし。

（平大電）

TOM AND JERRY IN FISTS OF FURRY
トムとジェリー ～怒りのフサ拳～

メーカー NEWKIDCO
機種 NINTENDO64
発売年度 2000
バトル度 ★★★★★★★

根強い人気を誇るカートゥーン「トムとジェリー」が、テーマ曲通り「仲良くケンカ」するソフト。原作に隠された残酷性を暴いた問題作!（と、無闇に煽ってみる）

「ケンカするほど仲が良い」と昔から言われてますが、それはどうやら日本だけのことではないみたいです。本作品『トムとジェリー』は、原作のカートゥーン・テイストを踏まえつつ、冒頭の言葉を体現した作品となっています。ちなみにタイトルの「FURRY」は「フサフサな」の意。つまり、怒りのフサ拳！ ブルース・リー師父は偉大です。

基本的にアメリカのこういうカートゥーンのキャラは、どんなことがあっても死にませんし、何があっても血が出たり臓物が垂れるようなことは皆無に等しいです。それはゲームになっても変わりはありません。『モータルコンバット』を作った国なのにです。

基本的には「何か安い感じの『スマブラ』」と思っていただければ8割以上は説明できるかと思います。

闘う場所はアメリカンなキッチンや牧場などで、フィールドに落ちている使用アイテムも、大きなフライパンなど「らしさ」溢れる内容となっています。もちろん、血も何も出てこないのですが、牧場の面で出てくる使用アイテムの×印のアツアツの焼きゴテを相手キャラに当てると煙を出したり、キッチンの面でのガスコンロにタイミング悪く乗っかってしまうと火ダルマになったりと、ピースフルな絵でオブラートをかけつつ、けっこう残酷な仕様となっています。逆にこのオブラートがあるおかげで、「てめえ！ 俺のトムを火ダルマにしやがったな！」とか「俺のジェリーをカイジみたいにしやがって！」とか小さいお友達同士のケンカになりにくくなっているというのも狙いか副産物か思い込みか分かりませんが、あるのでしょう。

このゲームをやっていると、オブラートに包んで、さらに死ななきゃ何をやっても許されるのか！ と感じて、逆にどこまでアメリカの不死身のカートゥーンたちがやってくれるのかとワクワク感と期待さえ覚えてしまいます。

（重信）

THE GRINCH
グリンチ

メーカー
KONAMI
機種
ドリームキャスト
発売年度
2000
バトル度
★★★

アメリカで有名な絵本の映画化作品「グリンチ」。主演にジム・キャリーを迎えて成功を収めたが、ゲームの出来はイマイチだったナイトメア・アフター・クリスマス……。

　アメリカでの大ヒットを受けて2000年末に日本公開された映画「グリンチ」。クドい百面相演技で一発当てたジム・キャリーがクドい緑色のモンスターを演じるというオーバードーズ気味な体裁が日本の風土に合わず、寂しい成績に終わったことは記憶に新しいです。

　そんな「グリンチ」のゲームをコナミが発売。日本ではGBカラー版が出たものの、プレステ・ドリキャス版は「グリンチ」公式サイトによれば発売未定のまま。うーん、むべなるかな。

　そんなわけで、なんとか入手した海外ドリキャス版をプレイしてみました。

　とりあえずアクションアドベンチャー風のシステムで、クリスマスプレゼントを盗みまくるという内容。グリンチの主なアクションは「くさいいき」とジャンピングヒップアタック。かなりヤル気が失せます。

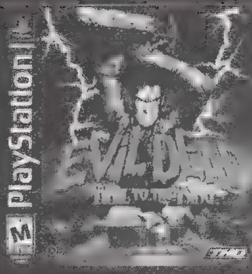
　さっそくプレゼントを強奪すべく街中に出ますと、襲いかかってくる強敵！　それは子供！　腕をつかんだりハグしたりしてグリンチの体力を吸い取って（？）いきます。生意気な子供め！　ぶっ殺すぞ！　といってもそこは子供向けソフト。血生臭い描写は一切ありません。

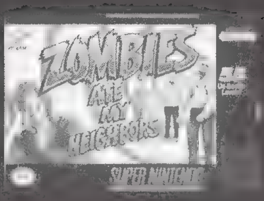
　釈然としないまま先に進むと、今度は警官に見つかった！　警官はピストルを乱射……してくることはなく、雪球を投げてきます。なんとも平和な光景であります。しかし雪球に当たるとグリンチは全身凍結。何度か喰らうと体力が底をついてノックダウン。最初からやり直しであります。

　とにかく「子供向けだから」の一言で済んでしまう本作品。しかし、3DOかと見紛うばかりのショボいグラフィックはいかがなものかと思います。先にも述べたように映画はアメリカでヒットしましたが、このゲームはどうだったんでしょうか。口臭を撒き散らし、子供にハグられ、雪球で凍ってしまうような奴が主人公のゲームがヒットしたとは考えにくいのですが。

（平大電）

恐怖、悪夢、絶命。
FEAR. NIGHTMARE. DIE.





第3章
ホラーゲーム
断末魔

Chapter3:
Preface

ホラーゲーム暗黒開拓史

ホラー映画の本場だけに、3Dホラーゲームだらけの印象を持ちやすい、血まみれ大国のアメリカ。どっこい、あらためて調べてみたところ、純粋に「恐怖」をテーマにした作品の少ないことと言ったら、賭場のガサ入れで蹴り破ったドアの向こうでポケモンカードをやってたほどの肩透かしなのだ。

本書を手にするほどの肝っ玉読者なら、どしどし海外の「洋ゲー」を目にしてるわけで、素顔では飽きたらずに臓物まで開けっぴろげなナイスガイたちには慣れ親しんでいるだろう。あいさつ代わりに銃弾をブッ放す（注：ゲームの中だけ）連中が、恐ろしげなエンターテイメントを好まないハズがない、といぶかしむかもしれない。

暴力表現にシバリがほとんどなく、『DOOM』や『QUAKE』などの血しぶきゲームがメジャーになれる国では、本来、万国共通の恐怖通貨であるべき「血」に希少価値はない。しかも、映画産業が巨額の富をハジき出す経済にあっては、当然、一流の「恐怖」が描ける人材も、そちらに流れる。メリット・デメリットを丸ごと裏返したのが日本だとい

えば、より分かりやすい。
そんなわけで、どうせ作るなら明快なブッ放しドンパチゲームに走るのが、アメリカでの主流となったのだ。

『アローン』が開いた地獄の門

しかし、最初の3Dホラーゲーム『アローン・イン・ザ・ダーク』(93年)が生まれたのも、やはりアメリカだった。ひとつには、3D技術のポリゴンを扱うスキルが日本では未発達だった事情がある。ホラーゲームだけなら、『スプラッターハウス』(88年)や『スウィートホーム』(89年)が先行しており、恐怖新聞を投げ込まれる資格十分! 同じ頃に、アチラでも似た発想のゲームはあるにはあったが、「ゲームセンターで酔っ払いのサラリーマンどもに100円注ぎ込ませる」や「十字キーと2つボタンで遊べるファミコン仕様に落としこむ」イージーレベルまでの噛み砕きっぷりには及ぶべくもなく、日本はまごうことなきホラーゲーム先進国と言えた。
けれど哀しいかな、なまじっかこの国には2次元の絵ならナニ不自由なく扱えるゲームハードが2つも3つもあり、一方でPC-9801という世界一美しい肌色が表現できるパソコンがあれこれ握りしめ、汗や涙やその他の体液が搾り尽くされたあとにポリゴンに落ちる滋養分は残されてなかった。
そしてもう一つは、「死霊の盆踊り」や〝史上最低の映画監督〟エド・ウッドを引き合いに出すまでもなく、アメリカではB級作品に対する抵抗が少ない。そう思い起こさざるを得ないほど、『アローン』のCGは凄まじい粗さだ。冴えないオヤジ探偵が主人公なのも、粗さの中でも表情をこしらえやすい「ヒゲ」の共通項でマリオとくくれるのだが、襲いくる犬が犬以外の何かに見えて余計にコワイ、というボーナスも付いて来るドサクサ感覚である。日本

の大手メーカーなら、このレベルで売り物のラベルを貼って出荷する度胸はなかっただろう。
しかし、コロンブスの玉子は割ってしまうに限る、とばかりに、『アローン』が〝やっちまった〟後には、ポリゴンゲームの商品化への敷居がイッキに下がった。
そして、舞台は日本へと飛ぶ。折しも、94年の初めに「次世代ゲーム機」のハシリである3DOが登場し、非力だった家庭用ゲームでもポリゴンがどうにか扱えそうな気配が生じつつあった。
しかも、3DOのメーカーである松下は、専用ソフトを育てようと、援助金をほうぼうのソフトハウスにバラまいた。結果、その大半は、富士通が自社パソコンのFM-TOWNSに入れあげたのと同じく、絢爛たる死に金で終わったものの、それに見事に応えて開花したのが、かの「ゲームを変えた男」飯野賢治だった。

怖くなくなっていくホラーゲーム

実のところ、飯野の『Dの食卓』（94年）はズバ抜けた技術力の産物ではない。3DOは、後発のプレステやセガサターンと違い、ポリゴンを処理する専用チップを積んでおらず、その場で計算して3D画面を描く芸当ができなかった。そのため、あらかじめCGムービーを作っておき、盛り上がる局面が来たら再生する、というアプローチが取られた。
後の3Dゲームが、生メンを実演で手打ちして即料理とすれば、乾燥メンを湯で戻して生メンのフリをしていたわけだ。しかし、この手法が真に重要で、飯野本人にとって不幸だったのは、ハードに大した性能がなく、プログラマーに飛びっきりの技術がなくても、見栄えのする演出をカマせられるのを皆に〝気付かせた〟点だ。気付けば、あとは「いくらCGにカネをかけられるか」という、会社の資金力の

問題に過ぎない。その次は、どこの大手メーカーが真っ先に〝気付く〟か、だったのだ。
それから、わずか2年で3Dホラーゲーム球場にて決定打を放ったのが、ごぞんじカプコンの『バイオハザード』(96年)。
遊びやすさを危うい淵に後退させてまで映画チックな視点を採用、かつ画面データをCDから読み込む時間さえも、恐怖のドアが開く〝間〟に利用するという、モンゴルの馬料理に匹敵しそうな捨てる部位のなさ。
洋ゲーの、『MYST』に代表される80年代チックな理不尽すぎる謎解きが「膠着」を誘うのに比べて、絵を年齢順にタッチしていくほどの、トライ&エラーを何度かくり返せば解決できる謎は、そう長くない日にちで必ずゲームをクリアさせる。ひいては、『2』『3』へのシリーズ化に都合がイイ。どちらが売れるか、勝負は決まったも同然だ。

日本での『バイオ』の系統樹は『鬼武者』や『デビル メイクライ』に枝葉を伸ばしているとはいえ、サーマノスケー(英語吹き替え版)やダンテは魔力にみなぎっていて恐怖なんかしてないし!
その点、コナミの『サイレントヒル』(99年)は、運動不足そうなおっさんが逆ギレして、「バールのようなもの」や釘バットで地道に乱打していて好感が持てる。夜中に「看護婦のようなもの」にケリを入れてるアンタの顔が一番怖いわ! と糾弾される「シャイニング」のジャック・ニコルソン的プレイが堪能できる後味の悪さを、よりグレードアップして頂きたい限りなのだ。『バイオ』並みのメジャーは遠くなると思うけど。

(多根清史)

ALONE IN THE DARK:THE NEW NIGHTMARE

アローン・イン・ザ・ダーク：新たなる悪夢

メーカー
INFOGRAMES
機種
プレイステーション2
発売年度
2001
バトル度
★★★★★

アドベンチャーホラーゲームの元祖として知られる『アローン・イン・ザ・ダーク』シリーズの最新作が登場。ゴス感をアップさせたビジュアルで後発の秀作から首位を奪還せよ!

もともとはPCゲームとして開発された『アローン・イン・ザ・ダーク』シリーズは、そのタイトル通り、あらゆる局面で誰の助けも借りれない「暗闇に1人ぼっち」なゲームシステムがウリの元祖ホラーアドベンチャー。だが、どう考えても本作をモチーフにしたとしか思えない後発の類似ゲームがすべてを追い抜いた完成度を誇っているため、長らく続編の制作がストップしていた（と思う）。

実際、関西方面の某C社内では、このタイトルは禁句になってると風の噂で聞いたが、この最新作をプレイすれば、実はお互い微妙に路線を変更している点に気づくだろう。

もっとハッキリした書き方をすれば、本家が分家の後を一生懸命追ってる感じがヒシヒシと伝わってくるのだ。

ホラーアドベンチャーを開拓したシリーズの最新作。「THE NEW NIGHTMARE」（プレステ版）。

怪物は光に弱い 外道照身霊波光線オン!

謎の洋館にヘリで降り立ち、館内を探索するところからゲームがスタートするのはともかく、まずプレイヤーキャラが男女2人選択可能な点はどうしても見逃せない。

心霊研究家チックな主人公エドワードと、その助手のエリーンがゲームの主役となるのだが、他社の前例から考えると助手を選んだ方が簡単にクリアできそうに思えるが実際の難易度は大差なく、初期装備に懐中電灯がない助手の方がよっぽど不利だったりする。

なにしろ周囲は真っ暗闇なので、何が襲いかかってくるのか見当もつかず、「カサカサッ」といった怪生物が近づいているとしか思えない物音だけが自分に迫る恐怖は、分家とは違ったゴシックな雰囲気。

実際に登場するモンスターた

ちも、ゾンビではなく、異形の巨大昆虫や蛇型のモンスター、野犬など、イマイチ倒し方が分からないモンスターどもが超空間から突如ワープして現れるから大変大変。

それでも懐中電灯1本あれば探索する気になってくるから、人間の恐怖感なんてイイ加減なもんである。

見るからに怪しい石像の裏に向けてライト！　どう見てもどこかに続いてる下水道にライト！　暗すぎて鍵穴が見えないのでライト！

と、とにかく明かりに頼り切った形でゲームを進行させていけば、実は怪物連中も明かりが嫌いらしいという便利な事実が発覚する。

さっそく眩しい正義の光を当てまくって怪物どもを蹴散らす。『エコーナイト』（フロム・ソフトウェア）や、ゲームキューブの『ルイージマンション』のようだ。しかし、あんまり調子に乗ると死角である背中を噛みつかれたりするので過信は禁物なのだった。

本作品、海外では思ったほど評価は高くない。本家の力はそんなものか！

凶悪な難易度は健在 アローン・イン・ザ・ヘル

また、前シリーズで不評を買った難解すぎる謎解き&トラップも健在で、試行錯誤の挙げ句に「実はクリックする場所から微妙にズレていた」なんてコトも起こるので、ゲームの進行状況は必然的に遅くなりまくりとなる。

モンスターの攻撃力も高いので道に迷った末に足元をバリバリと攻撃されて死んだ日にゃ攻略する気もなくなってくるが、分家のリリースが途絶えている間なら絶好のヒマ潰しとして保障できる。

なお、画面の暗さ、ポリゴンモデルの美しさから考えると初心者にはドリキャス版、雰囲気重視のゴス派にはプレステ2版が最適です。

あまりにも分家の勢力が強すぎる我が国では、本シリーズの移植版をプレイできる可能性は薄いだろう。日本版リリースを気長に待ちつつ、今日もまた暗闇に1人ぼっちで突入していくのだった。

（ソニー茨城）

EVIL DEAD:HAIL TO THE KING
死霊のはらわた

メーカー
THQ
機種
プレイステーション
発売年度
2000
バトル度
★★★★★

新作「スパイダーマン」が同時多発テロの影響でカットを余儀なくされた不運の監督、サム・ライミ。彼の原点である「死霊のはらわた」のゲーム化は成功したのか否か？

　コンピュータゲームがここまでマスな娯楽に進化すると、いろいろ規制が出てきてしまうのは仕方がない。ことさらに暴力的だったり、残虐的なのは教育上よろしくないのだ。

　だから欧米では、年齢によるレーティングが一般化されてるワケだが、それでも人体破壊系は常に議論の的となっている。そこで、言い訳的に多用されるのが「ゾンビだから大丈夫」というロジック。ヒトでなく、ヒトの形をしたモンスターだから徹底的に破壊しても大丈夫という理屈だ。

　この逃げ道のおかげでゲームにおける敵として「ゾンビ」の出番が増えまくったワケだ。しかし、これだけではゲームにゾンビが増えた理由の半分でしかない。あとの半分はズバリ、現在のゲーム制作者たちがいわゆる「スプラッタームービー」の全盛期を経験しているということなんです！　ロメロ！　フーパー！　クレイヴン！　ハリウッドに背を向けてアメリカの片田舎で血まみれ映画を作り続けてきた巨匠たち！　ジェイソン！　フレディ！　そしてゾンビ！　暗めの画面の中で死体を量産してくれたダークヒーローたち！　とにかく、当時の「熱」をリアルタイムで経験してしまったモノたちが業界に潜り込み、ホラーゲームを作る側になってしまったとしたら、そこに発露するのは幾多のスプラッター映画の記憶なのである。要するに、すべてのゾンビゲームはジョージ・A・ロメロのゾンビムービーの影響化にあり、すべてのスプラッターゲームはサム・ライミの「死霊のはらわた」の影響を受けているのだ。

唸るアッシュのチェンソー「死霊のはらわた」ゲーム！

　「死霊のはらわた（原題：Evil Dead)」は、まだ学生だったサム・ライミが卒業製作がわりに作り上げた低予算作だったが、「シェイキーカム」による地を這うような斬新な映像、やりすぎOKの残虐描写、ないようである独特の世界観など、それまでの同種の作品と比べて圧

倒的に新しく、この作品から「スプラッター映画」という名称が生まれるほどの、まさに革命だったのだ。

「死霊のはらわた」は世界中で大ヒット。当然のように「2」が製作される。とはいえストーリー的にはほぼ前作のリメイクで、パワーアップしたアクションと、より勢いを増した悪ノリ感は世界中の引きこもりの支持を集めこれまた大ヒット。そして単なるギャグ的なオチをそのまま受けてデッチあげた3作目は日本では「キャプテンスーパーマーケット」と「死霊のはらわた」の冠を外して公開され、主人公アッシュがひたすら悲惨な目にあう愛すべきギャグ映画に仕上がってしまった。

以上が壮大な「死霊のはらわた」サーガであり、今もレンタル店では高回転を記録しているほどのビッグタイトルなのだ。もちろんＤＶＤも発売されたのだが、その海外版に謎のＰＣ用コンテンツを発見。

ゲーム版「死霊のはらわた」より。
キャンベル先生しゃべりまくり。

『Evil Dead:Hail to the King』……聞きなれないタイトルをクリックすると、お馴染みの違うような視点でムービーがスタート……うわ、これ全部ポリゴン？ カメラが寄ってイイ顔で驚くアッシュ、そして唸りをあげるチェーンソー！ これってやっぱりゲーム……!?

この「ゲームの予告編」を初めて見た時の衝撃は計り知れない。とにかく、この手でアッシュが操作できると思うだけでアツすぎる。この文章はゲーム解説のはずなのに、これだけ前置きが長いということだけでこちらの期待度というのがお分かりいただけるだろう。僕らは『スプラッターハウス』や『バイオハザード』の向こうに「死霊のはらわた」を探し続けてきたのだ。

どこもかしこも『バイオ』似 洋ゲーのはらわた

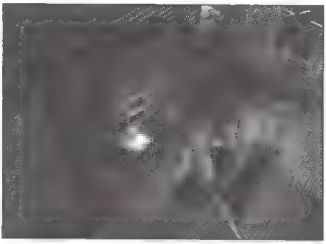
待つこと半年、ついにリリースされた『Evil Dead:Hail to the King』。ジャケを見ただけで泣きそうだが、10年分の想いを込めてさっそくプレイ開始。ファンにはすっかりお馴染みの山小屋からスタートだ。ストーリー的には「死者の書」をゲットして恋人のジェニーを救うというものだが、はっきり言ってどうでもいい。はやくゾンビた

ちと戦いたい！

まず画面の見た目は『バイオハザード』そっくり。操作感覚も『バイオ』に似ている。アイテムの使い方や画面の切り替わり方などシステムまわりもモロ『バイオ』。って言うか、これ『バイオ』そのまんまじゃないっスか！ ショットガンの弾数に制限があったり、体力回復が大変など、ゲーム性がシビアな所も『バイオ』似。っていうか目の前のゾンビをバキバキ倒せないなんて「死霊のはらわた」じゃないって。

しかしゲームとしてはそこそこしっかりと作り込んである。確かに『バイオ』似だけど、所々に「死霊のはらわた」らしさが生かされているのだ。左手そのものがチェーンソーという主人公アッシュは敵ゾンビをチェーンソーで斬り付けたところにショットガンでとどめなど、こだわりのゾンビ破壊ができるのが醍醐味。このあたりは『デビル メイ クライ』より早かった。しかも、より芸術的な殺しかたをするほどいいアイテムが出るという仕様はまさにマニア向け。

敵キャラもアッシュの左手首がゾンビ化した「EVIL HAND」や、死霊が乗り移った分身「BAD ASH」などファンなら納得のチョイスだし、人体解剖が行われる納屋や、死者の書が眠る墓などステージ構成も原作に忠実である。



ドリキャス版も存在する本作品。『ゾンビリベンジ』とセットでどうぞ。

しかし、だ。これだけでは『バイオ』のシステムに「死霊のはらわた」を乗っけただけの、お手盛りなキャラゲーの域を出てないのである。どんなジャンルでも原作が素晴らしいと、そのアレンジはとても難しい作業になってしまうのだが、ようするに僕たちがゲーム化してもらいたかったのはキャラでなくその精神だったはず。

映画「死霊のはらわた」シリーズが辿り着いた「スプラッターを突き詰めるとスラップスティックになる」というテーゼをゲームでも表現してもらいたかったのだ。

でもアッシュの声が実際に映画と同じブルース・キャンベルで、ゾンビを倒すと「GROOVY！」と喋る、この一点だけでこのゲームの存在価値はあります！

（炎怜太）

はらわたイラスト：山本賢治

NIGHTMARE CREATURES II

ナイトメア・クリーチャーズⅡ

メーカー
KONAMI
機種
ドリームキャスト
発売年度
2000
バトル度
★★★★★★★

**切り裂きジャック全盛期のロンドンを舞台に
醜悪なクリーチャーたちを殺しまくる
大味なアクションホラー『ナイトメア・クリーチャーズ』。
日本版も発売されたが、
なぜか続編の存在は無視されてます。**

奥深い霧に包まれた1900年代初頭のロンドン。吸血ゾンビや切り裂きジャックが無意味に徘徊しまくるこの街を大掃除するのがプレイヤーの使命である『ナイトメア・クリーチャーズ』は、明らかに某ゾンビ殺しサバイバルホラーの影響を受けながら、非常に大味に調理された3Dアクションゲームだ。

キャラクターは魔法使いのオッサンか剣術使いのギャルの2人を選択できるが、基本的は襲い来る敵をバラバラに粉砕しながらセーブポイントまで辿り着くのが目的の面クリ型ゲームなので、どっちのキャラを使っても戦略的に大した差はなかったりする。

しかもプレステ版の場合はポリゴン欠けがひどく、視覚もグリグリ変化するために3D酔いは必至。後半、ストーリーがかなり盛り上がるのだが、そこまで行き着くのが大変。

そこで筆者は、少しでも画面が綺麗なN64版を推奨しておきたい……って、N64版は日本未発売だよ。まぁ、たとえ勢い余ってだとしても、パート1がプレステで日本版が発売されただけマシだった。

ドリームキャストでリリースされた続編『ナイトメア・クリーチャーズⅡ』は、まず主題歌にロブ・ゾンビを起用!! この手のゲームでは常連ミュージシャンだ。

多少進化したグラフィック、そして新たに追加されたアクション「泳ぐ」を駆使して敵を倒すという、前作よりも気合いの入った内容にも関わらず、日本市場では無視されっぱなし。発売元はコナミなのに。

日本で発売されない考えられる理由としては、主人公が完全な人格崩壊者として病院に幽閉されており、ゲーム開始直後の目的が、まずは電パチやら拷問器具やらが置かれた病院からのエスケープだからか?

そんな設定じゃ日本語の解説書が書けないのは至極当然。洋ゲーのハンデは何もシステム的な問題だけではないコトを勉強させられる1本なのだ。

（ソニー茨城）

ナイトメアなイラスト：山本賢治

SILENT HILL
サイレントヒル

ビジュアル的恐怖だけでなく、
精神的な恐怖でプレイヤーを攻め立てる
名作ホラーゲーム『サイレントヒル』。
薄気味悪さ世界一のアウターワールドへ
足を踏み入れよう。

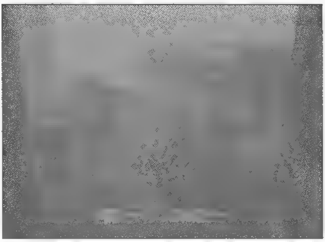
メーカー KONAMI
機種 プレイステーション
発売年度 1999
バトル度 ★★★★★★★★

顔中に針をブッ刺したピンヘッドの強烈過ぎるキャラクター造形のせいで、日本では映画「ヘルレイザー」をツマんだだけで満腹されてる不遇的ホラー作家のクライブ・バーカーだが、その小説の精神が、「ヘルレイザー」のテキトーな続編群よりも、なみなみとラッパ呑みで注入されてるゲームこそ『サイレントヒル』だ。

鉄パイプ最強！ 極悪ゾンビ撲殺地獄変

バーカー作品のキモ、それは究極の快楽＝究極の苦痛！ イタくてグロい描写にえんえんと付き合ってるうちに、感覚がでんぐり返っていくリバーシブル体験がたまらない。

それをCGデータで埋め尽くす濃密なゲーム空間でやってしまったのだから、スタッフ一同の粘着気質たるや恐るべし、なのだ。

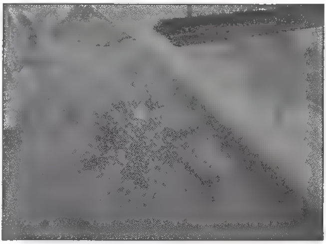


ホラーアドベンチャーの新たな可能性を示した「サイレントヒル」（日本版）。

タイトルの「サイレントヒル」は、舞台となる街の名前。男やもめのハリーは、幼い娘のシェリルと、思い出のあるこの街へと車を走らせる。その時、横合いから飛び出してきた少女の姿に驚き、あわててハンドルを切って車は崖下に転落。目が覚めると、助手席にいた娘の姿はすでになかった。彼女を探してさまよい出た街中は、霧が立ち込め、化物が闊歩する異世界に……。

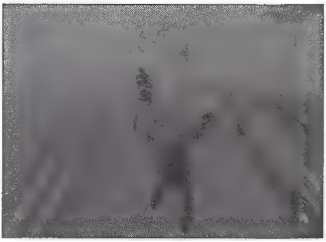
プロローグからして、主人公のハリーは相当ドンくさい。日本のホラーゲームは、映画「ゾンビ」を元ネタにした都合のためか、〝原作〟よろしく特殊部隊VSゾンビになる傾向が強い。それに比べると、ハリーは訓練を受けたこともなく、50mも走ろうものならゼーゼー肩で息をつく、まっさらなド素人さん。ハンドガンをかまえるヘッピリ

腰、タマ切れでカートリッジ交換する慌てふためき、どれひとつ取っても品評会に出して遜色ないアマっぷりだ。
　そんな貧弱だったボクも、この鉄パイプを拾ってからメキメキ強くなりました！
「まったくカンタンだ！」とばかりに屍生人（軟骨がうめ～んだよ！　みたいな）どもをボコり倒し、蹴りを入れてトドメを刺す撲殺マニアに成長を遂げるハリー。
　うへへ、チャカじゃ得られん手ごたえじゃけんのう（声・竹内力）な〝肉〟感覚は、善悪ごときを彼岸に押しのけるパワフル悦楽なのだ。


闇と霧から化け物が飛び出す……
恐怖のあまり途中でプレイ断念した人、多数。

不気味で理不尽……逆上のメンタル攻撃！

　そして「人間のようなもの」や「看護婦だったもの」を加工前ソーセージに処理していると、道中で踏み込んだ小学校が「裏世界」に反転！
　中華市場の首をもいだ鶏のノリで天井から死体がぶらんぶらん吊るされてるわ、壁は血のりや膿でベト付いてるわ、もう最悪最低最狂のありさま。
　ふと机の上を見ると、そこに「死ね」と血文字で書かれていた日には、すぐさま近くのロッカーの中に逃げ込み……またイヤなものが！


こちらは『サイレントヒル2』の画面。
前作は超えられなかったか……。

　こうした狂気が入り混じった不条理世界には、「海亀のプレート」だの謎解きむき出しのアイテムが、実にかえってよく似合う。
　プレステの粒子が粗いポリゴン画面も、スティーブン・キングの「霧」を思わせて結果オーライだし、不釣合いに美麗なCGムービーの不気味さにはノー・モア・ムダ口!!
　初代って奇跡的によく出来たゲームだったことを、プレステ2用の『サイレントヒル2』をクリアして思い知る筆者だった。いや、平均点を上回りはしてるんだけどね。
（多根清史）

SHADOW MAN
シャドウマン

ブードーの呪術によってシャドウマンと化した黒人が犯罪者たちを始末しまくる暗黒処刑人ゲーム。アメリカ上院議会をも巻き込んだ問題作を本邦初公開！光あるところに影がある……

メーカー
ACCLAIM
機種
NINTENDO64
発売年度
1999
バトル度
★★★★★

スキンヘッドのグラサン黒人が胸に皮の仮面を貼り付け、手には髑髏をグワシづかみする絵に、ハートをワシづかみされる日本の洋ゲーファンの皆さんこんにちは。暴力性むき出しアートから合法的な粗暴犯なりきり次元に思いを馳せていると、本作品にはこっぴどく裏切られる。ロムカートリッジ式によるデータ量の少なさから、CD－ROMマシンよりもムービーが苦手なN64なのに、前フリから長尺でネイティブ英語を怒涛の勢いでしゃべり、「切り裂きジャック」や「ブードー」といった聞き慣れた単語のカケラを飲み込むヒマなくドラマは進行。それが練り込まれたスクリプトだと雰囲気だけは何気に分かるだけに、置いてけぼりにされる寂しさが身に染みてくる。

『シャドウマン』のタイトルデモより。血まみれの部屋で何者かが暴れてる……。

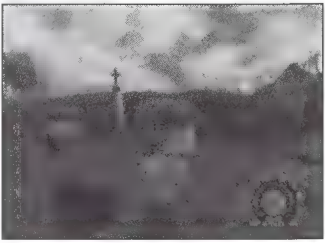
頭の悪そうなパッケージのくせに、英語力で押しまくるのはひでえよ！　と、なんたらファンタジーのインターナショナル版を待ち切れずに日本のゲームを輸入して遊ぶ海外マニア気分に浸れるのだ。

そして、切り裂きジャックと「スター・ウォーズ」でいえばヨーダにあたるらしいオッサンの会話が終わると、主人公＝パッケ絵の黒人のマークとグラマーな姐ちゃんがベッドで同衾してるシーン。実際のカラミはないものの、昨日まで『どうぶつの森』が動いていたハードとは思えない規制ナッシングぶりだ。霊界通信をキャッチして、世界の危機をマークに宣告して命令をくだす姐ちゃん。それに従い、ドーベルマンだらけのログハウス通りを突っ切って、終着点で手にしたものは、いわくありげな熊のぬいぐるみ……2人の間のありあまるいきさつを剛速球ですっ飛ばして、濃厚なドラマが織り成されるのに耐え

られず、ここで初めてマニュアルを読むことに。

不幸の完璧超人が行く！

キャラクター紹介が、マイクだけでまるまる1ページ、その変身した姿であるシャドウマンでプラス1ページの計2ページと、アクションゲームにしては量がたっぷりし過ぎ。それによると、マイクの過去は奨学金を飲みとギャンブルで使い果たした自堕落な大学生。退学してからタクシーの運転手をしていたところ、乗せた客がギャングに殺されたので持ち金の2万ドルがそっくり着服。それを弟のルークの手術と家族の生活費に当ててラッキーと喜んでたら、ギャングにネコババがばれて夜逃げ。ブードー（呪術師）に加護の術をかけてもらって安心していると、自分以外の一家が皆殺しの目に遭い、九死に一生を得たマイクもブードーの手下のゾンビにされ、暗殺者に仕立てられてしまった。ある日、そこにネッティ＝さっき一緒に寝てた姐ちゃん（実年齢は数百歳）が殴りこみをかけ、マイクの胸に魔力のかかったマスクを埋め込んで「シャドウマン」に改造したのだ。仮面ライダーの3～4シリーズ分の因縁を背負わされ、しかも半分ゾンビだけに死ぬに死ねない、逃げ場すべてを封じられた不幸の完璧超人！さっき手に入れた熊のぬいぐるみも、実は弟が残した形見で、死人たちの世界である「デッドサイド」に転移できる便利アイテムというから、救いのなさが徹底している。



日本のN64市場では考えられない、あまりにもダークすぎる一本。

その不幸から比べれば大したことないと言わんばかりに、マイクを操作するプレイヤーも、足元がまったく見えない崖っぷちで厳密なジャンプを要求され、すぐ横に見える高台の門に達するまでに、ロープを伝い水を泳ぎ、ようやくたどり着いたら怪物に叩き落されて、再び同じルートをなぞれと突き放され、ここまでして不幸にこだわる開発者の心理が一番ホラーな一本なのであった。

「連続殺人犯を処刑する」ゲームということで、アメリカの上院議会で子供たちへの影響を懸念したトンチキ議員がいたけど、子供が殺人犯＝ボスまで攻略できる公算は低くないか？

（多根清史）

ILLBLEED
イルブリード

B級ホラー映画を徹底的に分析し、ゲーム性をまったく追求しなかったために生まれた悪趣味ホラーゲーム『イルブリード』。恐怖を通り越してギャグになってしまった大問題作だ！

メーカー
AIA/CRAZYGAMES
機種
ドリームキャスト
発売年度
1990
バトル度
★★★★★★★★

子供の頃、お化け屋敷で怖い目にあって泣いてしまったという経験は誰にでもあると思う。しかし、それもせいぜい5歳程度までの話で、小学校に入ってしばらくたつと怖さなど消えてなくなり、お化け役のアルバイトの人に鋭いローキックをかまして怒られたりしてしまう。お化け屋敷なんて、しょせん人が作ったアトラクションに過ぎないと子供心に気付いてしまうからだ。

それからさらに数年も経てば、ホラー映画を見てはゲラゲラ笑い転げるバカガキのできあがりだ。

出血大サービスの血みどろ怪物くんランドへようこそ！

だが、そんなスレたクソガキでも、ビビって小便だだ漏れになるようなゲームがある。クレイジーゲーム（すげえ名前の会社だ）が自信を持って放ったけど市場的には無視された『イルブリード』だ。

究極のスプラッターゲーム！
ちなみに正真正銘のメイド・イン・ジャパンな作品。

史上もっとも上映禁止を多発させた問題ホラー映画プロデューサー、マイケル・レイノルズが手がけたホラーテーマパーク「イルブリード」に招待されて行方不明になった友人たちを探すという、いかにもそれっぽいストーリー。

あー、そのテーマパークって、きっと本物の化け物が出るんだろうなーとか、本当に人が死んでるんだろうなーとか思ってしまうが、想像通りイルブリードはワクワク怪物くんランドと化している。

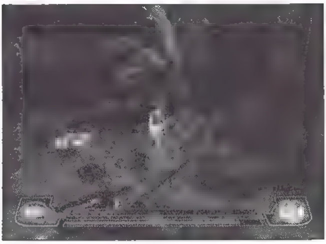
基本的には『バイオハザード』のようなアクション風味アドベンチャーなのだが、イルブリードと比べたらラクーンシティなど蝶々の飛び交うお花畑みたいなものだ。なんせアトラクションに入った次の瞬間、門の上か

らギロチンがズバァッ！　血がブシューッ!!　と来る。文章にするとほとんどギャグの世界だが、実際にギロチンでブッタ斬られてみろ！　不条理さのあまり声が出なくなるから。

ショック映像満載の残酷ヤコペッティ・ワールド

一応このゲームの特徴として、４感センサーやトラップに対する警戒行動などがあるのだが、その辺の説明はカット。システムが大事なんじゃない。このゲームの根底に流れるB級ホラーマインドが大事なんだ。

B級ホラーの怖さ。それは、「何をしでかすかわからない」怖さである。たとえば筆者が昔観た「人喰族」という映画は、いきなり主人公のチ○コを切り落としたり、ヒロインのオッパイにフックを突き刺して吊り上げたりと、意表つきまくりの映像で大いにビビらせてくれた。さすがにチ○コは切られないが、『イルブリード』だって似たようなもんだ。お上品な『バイオ』には逆立ちしてもできないような、泥臭い怨念と血に満ちたショック映像がこれでもかというくらい出てくるのだから。


血が噴水のようにピューピュー飛び交う様は、ほとんどギャグ。やりすぎの極地。

開始直後のギロチンにしても、噴水のように飛び散る血にしても、まったく必然性がないだけに一層怖くなってくる。ああ、アンブレラ社のウィルス云々と理性的な説明がつく『バイオ』の世界に帰りたい……。

必然性がないといえば、アトラクションの設定もそうだ。

「郊外のモーテルで火災が発生。経営者、バンブロー氏の息子が焼死した。愛する息子を失ったバンブロー氏は、火災の原因を作った若者たちを火炎放射器で焼き殺したが、それでも悲しみが癒えることはなかった。

以後、幽霊屋敷のようになったモーテルに足を踏み入れた者は、全員焼き殺されたという……」

それは逆恨みじゃないのか？　悲しいのはわかるが、モーテルに放火したのは俺じゃない！　怨念たっぷりに襲うな!!

数々のショックイベントを乗り越え、怪物どもを金属バットでブッ叩き殺した先に何があるのか？　……それは君自身の目で確かめてほしい（B級ホラーにありがちなシメ）。　（RD）

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

ゾンビたちが隣人を食った!

メーカー KONAMI
機器 スーパーファミコン
発売年度 1993
バトル度 ★★★★★★★★★

**古き良き16ビット時代に登場した
お子様向けゾンビゲームの佳作。
少年少女よ、ゾンビや電ノコ男、
食虫植物、巨大タコ(の足)などから
近所の隣人を救出せよ!**

「生ける屍」ことゾンビをもっとも効果的に表現したゲームソフトといえば『バイオハザード』……ではなく、やはり『魔界村』でしょう。

まぁどちらもカプコン産なんで比較する必要もないが、じゃあゾンビものならカプコンかというと、そうでもない。

人間型でありながら「一度死んでる」というだけで無差別に射殺してOKという倫理観は、殺人行為に敏感なゲーム描写にとって逃げ口上として最適だったのだ。

つうワケで、スーパーファミコン全盛期に海外で発売された16ビット・ゾンビゲーム『ZOMBIE EAT MY NEIGHBORS』である。

あのジョージ・ルーカス率いるLUCAS ARTSが開発し、コナミUSAが発売した本作品。

ソバカス&短パン少年とスポーティな少女が水鉄砲で近所に迫りくるゾンビ軍団を退治し、危機一髪の隣人を救出する完全にお子様向けの仕上がり。

敵はゾンビだけでなくチェーンソーを振り回すジェイソン風の怪人や半魚人、しまいにゃテンタクルズばりの巨大タコ(足だけ)まで出現するビッグバジェットぶり。

だが、解せないのは隣人を救出したときの得点計算。

オヤジやババアを助けてもたったの100点なのに、チアガールを助けたらなんと1000点なのだ。

このシステムは『バイオ』におけるシナリオ分岐条件に似てなくもないが(?)、このゲームの場合はオヤジやババアの命は無視してチアガールを助けた方が効率が良いという、結果的に冷酷な判断こそクリアの秘訣となる。

それはともかくチープ感溢れるオープニング画面は最高だし、パッケージは往年のB級ホラー映画のイメージそのまま。よって、遊ぶというよりはインテリアとして購入するのが大人の買い物でしょう。

(ソニー茨城)

Chapter3: Column

古き良きホラーシネマゲームズ

映画をモチーフにした版権ゲームが、怒涛の如くリリースされていた1980年初頭から90年代半ば。まさに8ビット&16ビット機がブイブイ言わせていた古き良き時代。ビジネスとしてもあらゆる企業から着目されたゲーム市場は娯楽産業としても次第に活性化され、32ビット機時代になるとアニメや漫画原作へと版権ゲームは移り変わり現在に至るのであった。セガサターンやプレステへユーザーがシフトした時期というのは、皮肉にもフィギュアを中心にキャラクタービジネスが隆盛しようと日が昇る直前。ドット絵からポリゴンに、そしてCGムービーを使った映画的手法がゲームに取り込まれると、次第に映画の技術がゲーム、すなわちコンピュータに追いつかなくなっていき、シネマゲームというジャンルは過去のモノとされてしまう……。

さらにキャラクタービジネスが確立された今、映画版権を獲得してゲームを作るなんてあまりにも冒険すぎる。昔みたいに売れた本数のロイヤリティを版元に支払うシステムだと、メーカー側は大きな負担にならず双方が均等に利益が回る良い方法だっ

た。しかし版元とメーカーの真ん中に入り、版権を取り仕切る代理店なるモノが出現してきてからは、200万、300万円といった版権使用料を年に1度支払ったりするリスキーなシステムに変わる。これがシネマゲームを衰退させた大きな原因でもあるのだ。

歴史を振りかえると、80年代前期にApple-IIでブローダーバンド社よりブルース・リーのゲーム、アーケード&家庭用としてATARIの『トロン』、アーケードでベクタースキャン筐体の『スター・ウォーズ』。日本ではバンダイのRX-78GUNDAMで『連合艦隊』、MSXでは現ポニーキャニオンより『ジャッキー・チェンのキャノンボール』というように、これらがシネマゲームの夜明けを飾る作品だった。

映画版権にまつわるゲームの今昔を説明したが、これから筆者所有のお気に入りのホラーシネマゲームをピックアップして紹介しようではないか。作品のタイトルもビッグネームをチョイスしているので、元の作品が気になるようだったらビデオでも借りて確認してくれ。

JAWS　ジョーズ（87年／NES）

ジョン・ウイリアムスの緊迫感ある曲がないのであんまり認めたくないが、「ジョーズ」の冠がついたサメ退治ゲームである。ロイ・シャイダー扮するブロディ警部の如く、船を沖まで走らせてジョーズを退治するのが目的なのだが、海底に潜り銛を何発もぶち込むがこれが硬くてなかなか死なない。『ギャラガ』をパクったようなボーナス・ステージまであるのだが、サメ退治に関係ねぇぢゃん。

FRIDAY THE 13TH　13日の金曜日（88年／NES）

8人の男女がクリスタルレイクから脱出するた

め、殺人鬼ジェイソンを倒すのが目的。ジャンプ力ある者もいれば足の速い者もいるという具合に、8人それぞれ能力が違う。『グーニーズ2』のような3D迷路チックなのがあったり、ナゼかゾンビが沢山出てきたりと単調かつ中途半端な作りが眠気を誘う。クリスタルレイクでボート漕いだりとか雰囲気は良いんだけどね。でもジェイソン強過ぎ！

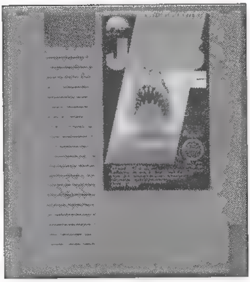
A NIGHTMARE ON ELM STREET　エルム街の悪夢（89年／NES）

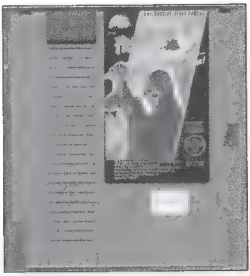
迫力あるドット画像のオープニングにもかかわらず、ゲーム内容はチープな正統派アクション。4人で協力プレイが出来たりと作りは頑張っている。エルム・ストリートに平和を取り戻すため、フレディ・クルーガーを倒しにいくのだが、道中ではキテレツな動物や物体が進むのを拒んだりと、敵のバリエーションはセサミ・ストリートじゃないかと思うほど。単調さがナイトメア〜。

DARKMAN　ダークマン（91年／NES）

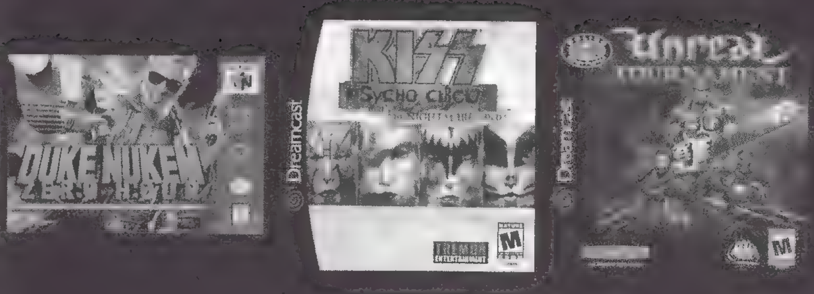
「死霊のはらわた」のサム・ライミ監督作である「ダークマン」。日本ではマイナーなのだが、続編も何作か作られているのだ。肝心のゲームは、激ムズのオーソドックスなアクションゲーム。タイトルバックのドット画像はカッコイイのだが、ジャンプコントロールに関してのバランス悪さが残念。洋ゲー特有の「落ちたら即死」というセオリーを守った作りで先に進めない。自分がヘタなだけ!?

（ジャンクハンター吉田）





弾丸、薬莢、抹殺。
BULLET. CARTRIDGE. EXTERMINATE.



第4章 シューティングゲーム最前線

劇的なる「DOOM系」血風録

さて、ここ数年、海外で大人気のジャンルに、「FPS」と「RTS」があります。これらはそれぞれ「ファーストパーソンシューティング」と「リアルタイムストラテジー」の略で、90年代はじめにジャンルとしての萌芽を見せた画期的なジャンルでした。

というのも、80年代後半に何を作ったらいいのか分からなくなった海外のゲーム業界に、やっと現れた新しい定番ジャンルだったからです。

日本で言うと、ちょうどRPGのような位置付けだと言えます。

海外ゲームマニアの間では、FPSとRTSが現れるまでの迷走に迷走を重ねた時代に、苦し紛れに乱発した珍妙奇天烈なゲーム群が醸し出していたカオスな状況を懐かしむ向きもあるようです。

しかし、これらの画期的なジャンルの登場により、アメリカをはじめとした西洋圏のゲームは、先行していた日本の対戦型格闘ゲームなどの「対人志向」を、はじめから明確に取り込んだ作りとなっていきました。

ウルフェンシュタイン降臨

その中でも特筆すべきはFPSというジャンルの開花についてでしょう。

まず、FPSというとジョン・カーマックとジョン・ロメロという2人の天才によって『ウルフェンシュタイン3D（W3D）』というゲームになって突然現れたように思われがちです。しかし、どんな大天才だって既存のゲームの理論的基盤……というか、もっとありていに言えば「流れ」を汲まずに突然誕生することはありません。突然変異とは、泥から生物が生まれることではなく、変異する母体という基盤あってこその突然変異なのです。

まずまともなゲームであるなら、それの元となるのがコンピュータゲームであるなしに関わらず、既存の何かの発展型となります。「無から有を産み出す」という物言いはカッコ良いのですが、人間には必ずインスパイアという「題材からの発展作業」が必要となるものです。絵画で言えば有名な「ゲルニカ」は戦争の悲惨さと衝撃にインスパイアされたものですし、『スーパーマリオ』はフィールドアスレチックにインスパイアされたものだといいます。

ようは、「何にインスパイアされるか」と「どうインスパイアされたか」が重要となるわけです。

では、2人のジョンが何から着想を受けて『W3D』を作ったかというと、たぶん日本人にはほとんど知られていない『キャッスル・ウルフェンシュタイン』というゲームではないかと考えられます。

このゲームは、ナチス・ドイツの駐留するウルフェンシュタイン城から、敵を倒しながら脱出するというアクションRPGの原型になったとも言われる作品です。武器を拾いつつ、使い捨ての鍵を拾って迷路から脱出するというシンプルな『キャッスル・ウルフェンシュタイン』を、3D化したら面白いの

ではないか？　というところから着想を得て、そこからこの『Ｗ３Ｄ』というタイトルが産まれたのではないでしょうか。

日本で言えば、『ハイドライド』が『ハイドライド３Ｄ』になったのと同じことかもしれません。

驚異的な進化を遂げたＦＰＳ

その後、『Ｗ３Ｄ』でジャンルとして世に出たＦＰＳは、カーマック＆ロメロにより『ＤＯＯＭ』『ＱＵＡＫＥ』へと続いていきます。そして、カーマックはその独自の３Ｄエンジンの仕様を公開するという、ハッカー精神丸出しの英断に踏み切りました。この仕様公開により、ＦＰＳは一気にジャンルとして定着し、３Ｄエンジンに改良に改良を重ねて、ＦＰＳの質が爆発的に向上する要因となったと言っていいでしょう。

ポリゴン技術は、時代の要請により進化した側面はありますが、このカーマックの３Ｄエンジン公開および技術情報の専門誌上での解説、エンジンのライセンス供与のビジネスモデル確立などがあってこその進化だったのではないでしょうか？

まずは、２Ｄ迷路をそのまま立体化したように、マップ構造が平面的な『Ｗ３Ｄ』から始まり、『ＤＯＯＭ』ではマップの地形が立体的に構築されたものへと進化しました。

もともと『Ｗ３Ｄ』や『ＤＯＯＭ』は、当時盛り上がりつつあったインターネットや、最盛期を迎えていたパソコン通信からのダウンロードで配布される形態を取っていたこともあり、ネットプレイが主流だったため、マップデータを勝手に改造するツールが発表され、マップを自作するユーザーも現れました。その中で、レベルデザイナーと呼ばれた才能あったマップ職人たちは、その後独自にノウハウを蓄積し、プロへとなっていきました。

そもそもFPSは、ダンジョンマスターなどの既存の3DRPGからの進化とは明らかに違う流れの操作感と操作系を持って生まれました。

これは、『スーパーマリオ』の着想のベースがフィールドアスレチックだったように、鬼ごっこやサバイバルゲームから着想を得たものならではの操作感覚だったのではないでしょうか。

というのも『W3D』から『DOOM』にかけて、日本でもFPSがいくつか、主としてプレステ上で登場しました。海外でも初期のものはそうだったのですが、日本産の『クライムクラッカーズ』や『キリーク・ザ・ブラッド』は、FPSの本質が鬼ごっこやサバイバルゲームであるという認識がなかったせいか、戦車ゲームを3Dダンジョンに当てはめたような、FPS以前の3Dダンジョンシューティング（『ラストサバイバー』や、『スタークルーザー』の迷路シーンなど）とは理論的基盤がまったく違うということに気付かずに、「見た目だけはFPS的な、昔の3DSTG」を作っていたものです。

これらは残念でしたが、まあアメリカでは未だにまともな対戦格闘ゲームがほとんどないのと同じことでしょう。

あるジャンルのゲームを開発するときに、ゲームのベースとしなければならない論理的基盤が「自国文化に根差したモノではない」と、いつまでたってもツボを突いたゲームが仕上がらないということかもしれません。そういう意味では、ドリキャスの『アウトトリガー』は、FPSの論理的基盤を相当いいところまで日本風味に噛み砕いています。FPS初心者の日本人が始めてみるのなら、『アウトトリガー』あたりから始めてみてはいかがでしょうか？

（阿部広樹）

DUKE NUKEM
デューク・ニューケム

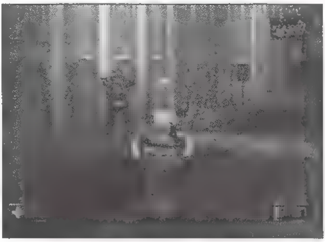
メーカー
GT INTERACTIVE
機種
プレイステーション
発売年度
1997
バトル度
★★★★★★★★★

角刈りクルーカットにサングラス、左手にはゴツい「ブラスターガン」……およそ洗練されたとは言いがたいこの男こそ、全米のヒーロー「デューク・ニューケム」だ!!

我々日本人から見ればシュワちゃんのコンパチにしか見えない『デューク・ニューケム』シリーズの主人公、デューク。これが洋ゲー界では『トゥームレイダー』シリーズのララと並ぶスター格の扱いで、新作が出るたびにマニアが狂喜するという難儀な事態となっています。

もともとはPCゲームとして制作された本作品の記念すべきプレステデビュー作、タイトルもズバリ『デューク・ニューケム』は、暗い3Dダンジョンを突き進んで動くモノすべて射殺する『DOOM』まんまのシステムなんで、ゲームそのものに大した魅力はありません。

デュークのキャラ立ちが本格的に発揮されるのは、2作目の『タイム・トゥ・キル』からです。まずタイムマシンの設定が加わり、デュークがいろんな時代でデストロイ＆キルしまくるというハタ迷惑な「ドラえもん」みたいな話らしい。これは単に「ヘイ、デュークがワイルドなウェスタンの世界で暴れたらクールだと思わないかい？　ゲームも作りやすいぜ、ファーック！」というクリエイター側の意向でしょう（憶測）。



ナチュラル・ボーン・キラーなデューク様の勇姿！
まさに「爆発！デューク」だ。

そんな意趣が見事に反映されているのがデュークのアクションと、その下卑た世界観。なにしろパッケージには「ANIMATED-VIOLENCE」（暴力的な表現）、「ANIMATED BLOOD & GORE」（鮮血グチョグチョのゴアな表現）、そして「STRONG SEXUELCONTENT」（強力にセクシャルな要素）がインクルーディングと明記されてます。これは期待するなというほうが無理。

早速起動させると、爆音とともにオープニングデモがスタート！　各種武器をフル装備したデュークが敵のブタ警官を射

殺！　次々と巻き起こるエクスプロージョン！　ロケットランチャー、火炎放射器と武器をチェンジしまくって最後はロケットパックで爆炎から飛び立つデューク！　文句ナシにカッコイイ！　バックにはメガデスによる「デューク・ニューケムのテーマ」がガンガン流れる！　スゲェ！　ちなみに本作品にはちゃんとサントラがリリースされていて、メガデスの他にウー・タン・クラン、スレイヤー、タイプ・O・ネガティブなど、その筋には驚愕に値する豪華メンバーが楽曲を寄せています。さらに180メガ分のPCデータも入ってて、パソコンで回せばスクリーンセーバーなども取り出せる強力仕様……って、ゲームやる前からすっかりアテられてしまいました！

気を落ちつけてゲームスタート。まずは市街地。次々と沸いてくるピッグコップをマシンガンでバリバリ撃つともちろん血をドバドバ吹き出しつつクラッシュ！　そのたびにデュークが低音のシブい声で「オゥ、イェー」とか呟くのがまた最高！　ハデな看板の店があるので入ってみるとそこはハリウッド製B級映画でよくみるトップレスバー！　パツキンねーちゃんが銀のポールに腰をクイクイ！　まさにストロングセクシャル！

要するに全編なこんな感じで西部開拓時代とかローマ時代とかにタイムスリップしつつ暴れるだけです。

死んでナンボだ　バラバラバラデューク

そして次はN64のハイレゾパック対応で制作された『ゼロアワー』。画質と操作性が格段にアップしても、やることは結局ピッグコップ射殺。しかし内容はかなり洗練されてきてます。スタートすると何の説明もないまま広大なフィールドに放り出され、あとは勘を頼りに様々なトラップをかわしつつゴールまで辿り着くだけ。こう書くと簡単そうですが、この『ゼロアワー』のゲームレベルはかなりシビアで、感覚的にバリバリ撃ちまくれば何となく進めそうだけど、武器はすべて弾数が制限されているのでムダ撃ち厳禁。実に数十種類ある武器も状況に応じて細かく使い分けないと有効に機能しないし、ガスマスク、酸素ボンベ、ナイトゴーグルなどのアイテムも要所要所で的確に使用しないと即、死ぬる。

さらに泳ぐ、ジャンプ、ダクトの中を這いずる、などの『メタルギアソリッド』並みの特殊アクションを駆使しつつ、複雑に入り組んだマップを何度も往復し退路を切り開いてから、パ

ツキンねーちゃん救出、シークレットゾーン探索など課題は盛り沢山。そんなこんなでプレイ時間はすぐに2~3時間経ってしまいますが、基本的には1ミッションをクリアしないとセーブできないので死ぬと最初からやり直し。しかも一度は死なないと回避できないイジワルなトラップばっかの「死んで覚える」精神。「今までの数時間は何だったんだろう……」と白んできた夜空にむかって途方にくれることなんて当たり前です。

もはや数ヶ月はかける覚悟がないとコンプリートは不可能という激ハードな難易度。要するに、ド派手な武器を装備したゴツい主人公が薄氷を踏むようなセンシティブな操作で慎重にクリア、というベクトルが狂いまくったゲームバランスなんです。

筆者は英語の説明書のみを頼りにノーヒント、ノーチートで何とか4面までクリアしましたが、もう限界。先へ進むほど敵の攻撃力はあがる一方なのでヘタに出くわすと秒殺されるし、謎も理不尽極まりなし。さらにアイテムを取る以外のライフ回復手段が「水を飲む」ということしかないので、消火栓やポンプ、さらにはトイレなど水の出そうな施設を破壊し溢れ出た水を「飲む」(ボタンを押すごとにライフが2回復)。よって、攻撃されたら全速力でトイレに駆け込み便器の水をガブ飲みする、というパターンを繰り返さないと先へ進めないのだ(それでもすぐ死ぬけど)。

ダークヒーローは死なず キス・オブ・ザ・デューク

そんなユーザーを突き放すシステムでもアメリカンキッズには大人気のデューク。続いて発売されたプレステの『ランド・オブ・ザ・ベイブス』では、フィールド上の特定箇所に監禁されたパツキンねーちゃんを救出するため、またもピッグコップを大量射殺。新たなモーション「ぶら下がり」も加わり、難解な謎解きとトラップをかわしつつクリアを目指します。

と、まぁこんな感じで支持を集めてるデューク・ニューケム。一時は映画化の企画まで飛び出したこのマッチョガイも、来日(日本版発売)に関してはイマイチ奮わず。北米では難しすぎるデュークの攻略をダイヤルQ2で教えてくれるシステムがあり、さらに1ドル95セント払えば自宅にマップをFAXしてくれるという! やはりデュークの存在意義はアメリカ大陸にあると実感する次第です。

(炙怜太)

KISS:PSYCHO CIRCUS

KISS:サイコ・サーカス

HM／HR界の伝説的バンド「KISS」が3Dシューティングでオンステージ! KISSの偉大さを思い知れ! 引きこもり少年にLOVE GUNを!

メーカー GODGAMES
機種 ドリームキャスト
発売年度 2000
バトル度 ★★★★★

化粧ロックバンド最大のカリスマとして崇拝されるＫＩＳＳ。80年代は化粧を落として活動したためイマイチ伸び悩んだものの、90年代には開き直ってメイク復活！ 火吹きも復活！ 往年の名曲もバンバン演奏しまくって見事に返り咲いたのは記憶に新しいが、その勢いで彼らがゲーム化までされるとは思わなかった。

『ＫＩＳＳ:サイコ・サーカス』は、同名のアルバムをコンセプトにした、いわゆる『ＤＯＯＭ』型３Ｄシューティング。

プレイヤーキャラである主人公はＫＩＳＳ大好きの引きこもり少年で、憧れのＫＩＳＳのライブ後に異空間に放り込まれるという意味不明な設定。

ゲームは魑魅魍魎が支配するライブハウスからのエスケープで幕開けする。ギターやドラムが置かれたままのステージや酒場を散策し、ジュークボックスのスイッチを入れれば当然ながら店内はＫＩＳＳナンバーが爆音で流れる。

しかし、敵であるサイケな昆虫やバルカン砲を装備したピエロが襲ってくると音楽はストップしてしまうので、臨場感はイマイチ。

フィールドには、ひ弱な主人公を守ってくれるＫＩＳＳ謹製の強力アーマーが隠されており、甲冑なら防御力アップ、怪獣ブーツを履けばジャンプ力アップと、最終的にはジーン・シモンズばりのルックスに進化できるのだ。

でもゲーム進行は主観のみなので、そんなカッチョイイ自分の姿を確認する場面は皆無に等しかったりする。

ちなみにＫＩＳＳゲームは、本作以外にもプレステで『ＫＩＳＳ ＰＩＮＢＡＬＬ』がリリースされてる。しかし、こちらはピンボールの盤面がＫＩＳＳになっているという部分以外は単なるピンボールゲームなので、洋ゲーとしてのカタルシスは低いのだった。そして、海外でもクソゲーの烙印を押されている。

（ソニー茨城）

ALIEN FRONT ONLINE
エイリアンフロント・オンライン

メーカー SEGA
機種 ドリームキャスト
発売年度 2001
バトル度 ★★★★★★★★

人食いエイリアン大襲来！
首都ワシントンが占拠された！
今こそ地球の危機を救え！
破壊衝動をハゲしくそそる、ぶっ壊しゲーム！

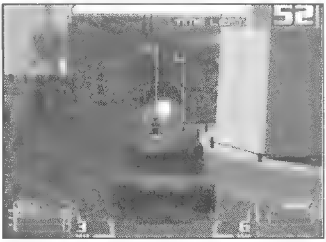
20XX年、地球人を食料とすべくエイリアンが突如襲来した！　というヤケクソ気味な設定で、地球連合軍の戦車とエイリアンのウォーカー・マシンが戦う3Dシューティング・ゲーム、それが本作『エイリアンフロント・オンライン』だ。

燃やせ！奪え！踏みつぶせ！甲殻類系戦車の進撃

地球連合軍側の戦車も、実在の戦車を基本にした無骨なデザインで男の子心をそそるが、筆者的には、甲殻類系のエイリアン・ウォーカーマシンがツボ。

カニ型ボディにツメに一つ目というこのデザインは、ずばり言って幻の80年代アニメ「モスピーダ」の敵エイリアン・インビットであろう……違うか？

全体としては舶来3Dシューティングの作りをしっかり踏襲していて、とにかく敵を見つけたら撃つ！　敵が撃ってきたら避ける！　パワーアップ・アイテム発見、拾う！　が基本スタイル。


タイトル通り通信対戦が可能な戦車ゲーム「エイリアンフロント・オンライン」。

戦車独特の操作感がちょっとクセがあってとまどうかもしれないが、その力強い推進力で障害物や激しい起伏もモノともせずにガシガシ進軍していくのは、慣れればなかなか快感だ。

秋葉原の市街地、ワシントン官庁街などのステージでは、ラジオ・デパートもホワイトハウスも、リンカーン像も、ステージ上にあるものはほぼすべて射撃しての破壊が可能。ちいさな建物や自動車などは、そのまま押し潰すのもOK。

となれば、とにかく片っ端から撃ち壊しまくりたくなるのが人情というもの。気持ちよく街をぶっこわしていると、生身のエイリアンが虫ケラのようにわらわらと出てくる。

ウザいのでそのまま前進する

と、プチプチっと音がして轍の上に屍累々。残念ながら（？）『カーマゲドン』みたいに血だまりができたりはしないが、どうやらこいつらは、一方的に轢き殺されるためだけにキャスティングされている模様。

で、調子に乗って発見即轢き殺しを繰り返していると、ついつい味方の地球連合軍歩兵も間違えて轢き殺ちゃうのだが、別になんのペナルティもないので問題なし。「目に映るモノはすべて殺れ！」という舶来3Dシューティングの基本仕様もバッチリだ。

もちろん敵ウォーカー・マシンを殲滅するのが本来の目的なのだが、そっちを追求すると難易度はアップする。

戦車という兵器の性格上、素早い移動や細かい動きが困難、しかも1～2発くらうと死亡という、実はいわゆる「死にゲー」なのである。

とはいうものの、制限時間制が採用されていて、時間内なら何度死んでも問題なしだし、さらには、各ステージに設定されたミッションに失敗しても、タイムが残っている限り次のステージに進むことも可能。

きっちり敵と戦ってステージ・クリアを目指すもよし、時間いっぱい破壊活動に専念するのもよし。フレキシブルなプレイに対応したナイス・システムといえよう。

秋葉原での戦いは『トーキョーウォーズ』（ナムコ）に匹敵するインパクト！

異国の仲間とのド熱い通信対戦（を希望）

このゲーム、もともとはアーケードの大型筐体で、地球連合軍側とエイリアン側に分かれ最高４人での対戦プレイが可能になっている（日本のゲーセンにも設置済み）。

海外ドリキャス版は、通信対戦完全対応、さらにソフト同梱の専用マイクでなんと音声チャットまで可能なのだ！

話によると、アメリカではこの通信対戦がガンガンに盛り上がっているらしいが、インフラの未整備もあってか、残念ながら日本ではドリキャス版は未発売である。

見知らぬ異国の戦友との国際交流のためにも、インフラ整備ともども、日本版発売を強く希望したい。

（須々麻痺郎）

SLAVE ZERO
スレイブ・ゼロ

**ジャパニメーションは海外オタクの羨望の的!
というわけで日本ロボットアニメのイメージを
大雑把に取り込んだロボットゲームの登場!
残酷な天使のように洋ゲーよ神話になれ!**

メーカー INFOGRAMES
機種 ドリームキャスト
発売年度 1999
バトル度 ★★★★★

西洋・東洋問わず、外国人のニッポンの文化に対しての理解と偏見のジレンマは僕ら日本人にしてみれば理解できないことも多々あると思うんですが。

そんな外国人たちが、新旧の日本文化を題材にして作った作品を見ると、その考えというか、やっていること・やりたいと思っていることは痛いほどに分かるんだけど……でも……っていうのがあります。

それが見えて来るのが、今回のゲーム『スレイブ・ゼロ』なのです。

ジャパニメーションの影響大 進め、なんとかゲリオン!

まず、プレイヤーが操作するのはロボなのですが、そのルックス、歩き方は数年前に社会現象と化した「なんとかゲリオン」ライク。というかそれ。ダル～く手を下げた歩き方の感じとか、それ以外の何ものでもないです。

どこかで見たようなロボットが暴れまわるアクションシューティング「スレイブ・ゼロ」。

しかも使える武器もマシンガンとショルダーミサイルなど実弾系が多く、まさにそれ。敵機もどこか見た気がしないでもない、まさにジャパニメーションとマンガに影響受けまくりの産物であり、ゲームの舞台もけっこうな産物っぷり。

前半は未来の街っぽい中での戦闘。後半は、その街の中枢部の下水道みたいな場所で戦うのですが、街並などの雰囲気は、映画「ブレードランナー」や「A.I.」で御覧になった方も多いと思いますが、基本的には日本語のネオンが輝いてたりするステレオタイプなアレに近いです。日本語は、ほぼカタカナのみな上にデタラメだし、インパクトは「なんとかゲリオン」に比べればないにも等しいのですが、微妙に「お前ら日本語知ってるんじゃねぇの?」とも思

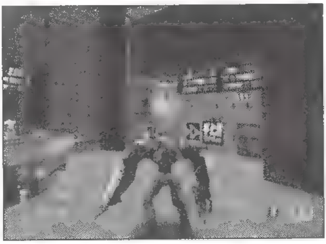
えるインチキ日本語もチラホラ。「シニク＝死肉」、「チッ＝膣」など、組み合わせの妙とも言える偶然の異物が普通に画面に登場します。

なんか一味足りない殺伐としたビジュアルですが、日本人もこういう未来観は嫌いじゃありません。というか、世界観だけで見れば「AKIRA」やケン・イシイの「エクストラ」だとか、最近の日本のゲームでは『ジェットセットラジオ』なども、これに近い気がします。こういうのを羅列したらキリがありません。大好きなのです。なので、世界観うんぬんでは、大した開きはありません。

日本文化をリスペクトするも消化不良で腹痛の疑い

しかし、ゲームとして見てみると、そこには大きな壁があるのです。

システム自体は、そこそこバランスが取れています。弾丸や回復アイテムは路上のあちこちにいくらでも落ちているし、敵を倒せば嫌というほど手に入りますから、ゴリ押しで進んでも、それなりに攻略できるようになっています。爽快とまではいかないかもしれませんが。


操作性の悪さを除けば、なかなか見所アリの遊べるゲーム……かな?

ですが、その操作性の悪さはどうしようもありません。アメリカ人を不器用だとか大雑把だとか言いますが、こんな設定で遊べるだなんて逆にアメリカ人は器用だと思える具合。詳しくは割愛しますが、まさか日本文化が世界観だけでなく操作系統までに「習うより慣れろ」という考えとして影響していたとは驚きです。

あえて便利な言葉を使うと、本作品はおそらく日本文化への「リスペクト」なのでしょう。で、消化・吸収しようと飲み込んではみたものの途中からハンバーガーが恋しくなり、まとめて食べてみた結果、下痢だか便秘になった……そんな気がします。

（重信）

ARMORINES

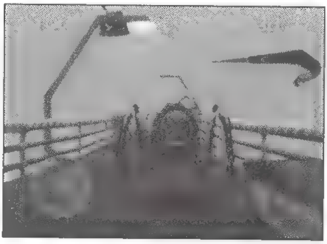
アーモリンズ 〜昆虫大戦争〜

映画「スターシップ・トゥルーパーズ」をゲーム化しそこねた作品という噂の本作品。知能を持った昆虫型エイリアンの猛攻に、パワードスーツが血で染まる!

メーカー ACCLAIM
機種 NINTENDO64
発売年度 1999
バトル度 ★★★★★★★

『アーモリンズ』はワンサと群がる昆虫型エイリアンを未来兵器を装備した兵士がズッコンバッコン撃ち殺すゲーム……ちゅうと当然の如く思い出されるのは小説「宇宙の戦士」を原作としたポール・バーホーベン監督による映画「スターシップ・トゥルーパーズ」(97年)です(うっかりアニメ版を思いだしちゃった人は銃殺)。

　異星の大地を埋め尽くす虫・虫・虫の黒い絨毯、撒き散らかされる機動歩兵のバラバラ屍体、そして軍服に包まれたデニース・リチャーズ(カルメンさん)のむっちりボディ&ぽってりリップ……ああ、思い出すだけで何かこう、当時の劇場の興奮が甦って背筋がゾクゾクしてまいります(ウットリと恍惚の表情で)。



登場する敵(虫)は30種類以上。正にムシムシ大行進!

版権取得失敗? パワードスーツはロボコップ似

で、この『アーモリンズ』、内容というか画面を見ればおわかりのように「スターシップ・トゥルーパーズ」のゲーム化を目指していたらしいんですけど……どうもウッカリ版権を取り損なっちゃったようですネ、この人たち。

　映画自体が本国ではあまりヒットしなかったのも原因のひとつなのかしら? オモチャもあんまし売れてなかったみたいだしなぁ(20cmサイズの虫のフィギュアなんてそーとーなスキ者しか買わんでしょ)。ちなみに、PCでは同名ゲームが出てます。

　ま、ソレはともかく、このゲームでは映画には登場しなかったパワードスーツが標準装備。おまけに地球のあちこちがすでにバグどもに侵略されている! という、あの映画の続編と考えてプレイすると何とも燃える設

定。

この危機に立たずして貴様それでも男か！

……ってプレイヤーは男女どちらかが選べるようになってました。すいません田嶋先生。女権バンザイです。

入隊と同時に強制支給されるマシンガン・手榴弾・電磁針などのハイテク兵器満載（ちなみに各ステージで御当地ならではのスペシャルウエポンが登場するのですが、エジプトで入手できる「ファラオの杖」って急にアンタ一体……）のパワードスーツ（金と銀の「ロボコップ」みたいな……これもバーホーベン監督へのオマージュか？）を着こんだら、極寒の戦地シベリアへGO！

パワードスーツ爆発！宇宙の戦死（わざと）

雪に覆われた施設内を探索していると、来ました来ました！真っ黒い虫がツッタカツッタカと。しかも小さい！素早い！

パスワードスーツが爆発した決定的瞬間。
良い戦士は、死んだ戦士だけだ！

照準が定まらない！

このゲーム、基本的には3Dスティックで視点を、Cボタンの上下左右で自機そのものを移動させるカタチになってまして（変更可）、慣れないうちは突然の虫の攻撃に慌ててスティックをグリングリン回して天を仰いだまま「映画に出てた報道カメラマンも確かこんなだったなぁ……」と感慨に耽りながら死ぬ、という状況が続発するので気をつけましょう。いやホント、マジで怖いわコレ。

あと死ぬとき、パワードスーツが勝手に爆発して着用者の肉体を四散させるという非常におせっかいな仕様となっているのですが、そのくせ周囲の虫どもにはカスリ傷ひとつ負わせられないっちゅうのは納得がいかないというか、犬死にとしか思えず何だか浮かばれない気がしてなりません。次の戦いではもっと強い火薬を内蔵してもらいたいものです。

（南敏久）

TURKOK 2:SEEDS OF EVIL

バイオレンスキラー

時空を行き来し、凶暴なダイナソーを
ナイフ1本でブッ殺しまくる戦士テュロック。
続編は任天堂初のアダルト向けレーベル「gemzi」が
リリースし、CMの羽賀研二だけが話題に。

メーカー
ACCLAIM
機種
NINTENDO64
発売年度
1998
バトル度
★★★★★★★★

『時空戦士テュロック』は、日本人的には発音しにくいタイトルながら、海外ではN64を代表するシリーズのひとつとして安定した人気を保っている。評価も非常に高い。

俺の怒りは爆発寸前！ 時空戦士テュロック

主観型視点の3Dシューティングながら、トラップをかわしつつ隠し部屋を発見、気配を感じただけで襲撃してくる獰猛な恐竜たちを爽やかに殺害しつつ、フィールドのどこかに幽閉された婦女子を救出するゲーム内容は、さながら「ジュラシックパーク」の世界観に「ランボー」が飛び込んだ感じと書けば分かりやすいか。ちなみに原題は『TUROK:DINOSAUR HUNTER』。納得である。

「バイオレンスキラー」より。
やってみると実は面白いですよコレ。

ネイティブアメリカンな戦闘服にサバイバルナイフ、ボウガン、ミサイルランチャーを装備し、雄叫びをあげながらダイナソーを惨殺する時空戦士テュロックだが、操作方法は洋ゲー独特のクセがあって慣れるまで相当な時間を要する。発売初期にソフトの頭数が揃わなかった日本でのN64市場ではちょっとだけ歓迎された模様。

かくして『時空戦士テュロック』は無事に日本デビューを飾ったが、そこはやはり洋ゲー。ほとんど名前すら知られないという地味～な結果に終わってしまい、全国各地のゲームショップで叩き売られていた。

メタル・ゴッドも驚きのバイオレンスキラー

それから時が経ち、海外市場ではスッカリ大人のゲームマシンとしての側面ばかり受け入れたN64の状況下で、待望の続編『TUROK 2:SEEDS OF EVIL』が登場。

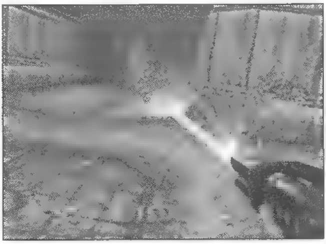
ハイレゾパック対応ソフトとして前作とは比較にならないほどヌメッとした質感のダイナソーが容赦なく時空戦士テュロックに噛みついてくるが、内容自体はいつもの通り「ゴツいドラえもん」。

謎解き関連も当然ノーヒントなので非常にとっつきにくい仕上がりである。

これまたなぜか唐突に設立された「大人のためのN64ブランド・gemzi」から、日本版がリリース。

タイトルは分かりやすいけどダサすぎる『バイオレンスキラー』に変更されたため、『時空戦士テュロック』の続編だと気づかなかった人も多かったとか。一応サブタイトルに「TUROK NEW GENERATION」とついていたけど。

それでも話題作りは入念に計画されたようで、TVスポットCMには、ゲーム中の時空戦士テュロック以上に過酷な状況に追い込まれ心身共にボロボロだった羽賀研二を大胆にも起用。肩で息する羽賀が「うおぉぉぉぉ！」っと逆ギレしながら銃を乱射する様が、当時の彼の心情をよく表現してると軽くワイドショーネタになった程度で、ゲームの内容にはまったく関係なかったのが痛いともっぱらの評判に。



けっきょく、唯一のgemziブランド作品となった。gemziはどこへ消えた？

けっきょく、日本のN64上でドバドバと血を垂れ流すという功績を残しただけで『バイオレンスキラー』もあっさり消えた。

その後、海外では何事もなかったかのように平然と『TUROK 3：SHADOW OF OBLIVION』、そしてマルチ対戦モードのみをグレードアップさせた『TUROK：RAGE WARS』がリリースされた。しかし、日本版移植の話は沈黙。羽賀研二の誠意はゲームユーザーにも通じなかったということか。

さらに最新情報によれば、期待のハードXboxで『TUROK EVOLUTION』という新作が発売予定らしい。洋ゲー移植に力を入れているXboxなだけに、こちらの日本版発売はかなり期待できそうだ。我らが時空戦士テュロックのためにも、Xboxは購入しておくべきだと思う。

（ソニー茨城）

REVOLUTION X
レボリューションX

メーカー
アクレイムジャパン（日本版）
機種
スーパーファミコン
発売年度
1996
バトル度
★★★★★★★★

伝説のバンド「エアロスミス」が登場する驚異のガンシューティング！極悪軍団に誘拐されたエアロのメンバーたちを救い出せ！I Don't Want to Miss a Thing!!!!!

ワタクシ洋楽にはトンと明るくないので「エアロスミス」といいますと中部地方の一部で「エアロすまし」なんて妖怪みたいな名前で呼ばれていたことぐらいしか記憶の中にはないんですが、ココで紹介するのはそんな油すましが登場するガンシューティング（？）『レボリューションX』です。

世界中のロックを奪おうとする悪の女王ヘルガによって誘拐されたエアロスミスのメンバーを救出するため、「音楽こそ最強の武器だ！」と超時空要塞的理論で立ちあがる主人公ですがメインの武器はマシンガンです。さらにサブウエポンとして「ヘルレイザーIII」のCDヘッド先生よろしく敵目掛けてCDを高速で投げつけることができるのですが、「音楽が武器」ってそういうことデスかい！

ステージ1はライブ会場のクラブX。マニュアルによるとヘルガの一味は停電を起こしてライブを中止させようというつもりらしいです。けっこうかわいい連中だ。そんな彼らをバリバリ撃ち殺して進むオレ。途中、パツキンのチアリーダー的ギャルが鳥篭に閉じ込められていてなかなかイイ感じです。と、ステージの最後に待ち構えていた派手な5人のオッサン。すわボス出現か!?　と身構えましたが彼らこそ件のエアロすましでした。ビックリさせやがって。

ステージ2では敵のヘリコプターを追ってビル街でマシンガンを乱射。撃つたびに背景の窓ガラスがパリンパリン割れるのが小気味良い（『暴れん坊天狗』みたいだ）のはいいんですが、敵からの着弾がやたら早かったり攻撃が見えなかったりで全然先に進めませーん。何か勝手にライフが減ってくなあと思ったら、気がつかない間に撃たれてたのよね。まぁ銃弾飛びかう戦場の再現とすればリアルといえばリアルなんですけど、あのこれゲームなんですから。せめてダメージを受けた表現ぐらいしてくれい。

けっきょく、エアロスミスたちは見つかりませんでした。合掌。

（南敏久）

SPACE FUNKY B.O.B.

スペースファンキー ビー・オー・ビー

ロボット生命体「B.O.B.」が破壊の限りを尽くして彼女に会いにいくという感動（＆迷惑）のアクションシューティングは、『ロックマン』に成り損ねたショッパイ一本。

メーカー　EAV(日本版)
機種　スーパーファミコン
発売年度　1993
バトル度　★★★

なんか「洋ゲー」、ちゅうとナンでもカンでもポリゴン！　３Ｄ！　のイメージがありますが、こういう２Ｄのアクションゲームも昔はけっこう出てたんですよねぇ。『スペースファンキービー・オー・ビー』は、迷路みたいなステージを走ってしゃがんで、ダメージ床をよけてジャンプしてつかまって弾撃ってパンチして進んで行く……という、こうして書いてるだけでも懐かしい正統派のアクションゲーム。装備する武器（ファイアガンや３ＷＡＹ）やアイテム（ハイジャンプやバリア）を状況に応じて取りかえられるトコとかは、あの名作アクション『ロックマン』を彷彿とさせるものがありますな。

ただ、この主人公であるところのボブ君（13歳・超ロボット生命体）が、ロックマンほど可愛いともカッコイイともつかない非常に中途半端なヴィジュアル。ステージクリアする度に「もしかしてぼくっててんさい？」だの「はっはっは……もうわらうしかないね」などと状況と微妙にズレた発言と共に珍妙なダンスを見せる（この辺りが「ファンキー」なのか？）たびに、なんと言いますか、「スター・ウォーズ　エピソード１」に出てくるジャージャー・ビンクス（おもしろ両生類）や「フィフス・エレメント」のクリス・タッカー（おもしろベシャリ黒人）を目にした時のようなしなやかな殺意がジワジワと胸の奥に湧いてくるのを、ワタシはココで告白せずにはいられません。

これがゲームの難易度とはまったく無関係にストレスを与えてきやがるのですよ。

ちなみに、このゲームの目的であるところの、ボブ君が機械都市の住人や惑星の現住生物を大量破壊＆大量虐殺してでも会わなければならないという彼の彼女がまたシャリバンクラッシュで一刀両断されそうなモーレツな魔界ヅラで、これをデザインした連中が属する民族とは、とてもオレは一生打ち解けられないなと思いました。

（南敏久）

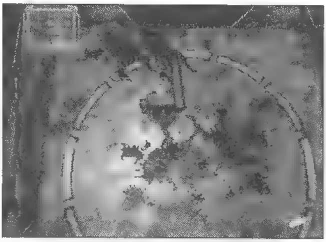
LOADED
ブラッドファクトリー

人がゴミのように死んでいく
陰惨バトルゲームの極北『ブラッドファクトリー』。
残酷表現を徹底追及した内容は、
逆に清々しいものがある。
死ぬ前に遊んどけ！

メーカー　インタープレイ（日本版）
機種　セガサターン
発売年度　1996
バトル度　★★★★★★★★★★

「ファミ通」誌のクロスレビューにて「不愉快」と断罪された伝説のバイオレンスゲームこそ『ブラッドファクトリー』である。確かに不愉快きわまりない内容で、人が虫ケラ以下の扱いを受け、プチトマトがブチュっと潰れるかのごとく虐殺され、血と屍骸が画面上を覆い尽くす最悪の血みどろゲームである。「ブラッドファクトリー（血液工場）」という邦題がすべてを物語っている。ちなみに原題は『LOADED』。続編である『RE-LOADED』も存在する（日本版はナシ）。

さらに余談だが、本作品の日本版はセガサターンとプレイステーションの2種類あるが、プレステ版は血が緑色なのでいまいちリアルさに欠ける。バトルゲーマーならば赤色の鮮血が飛び交うセガサターン版をプレイすべきである。



とにかく残虐の一言。
当然ながら18禁ソフトです。でも、やれ！

不愉快ゲームの正体は感動の宇宙救世主伝説

本作品のストーリーは以下の通り。

「全宇宙の管理者たちは、銀河系で更生不可能な最大級の犯罪者や極悪エイリアンさえも収容可能な巨大牢獄を建設。牢獄は「ファクトリー」と名づけられた。その牢獄にひとりの看守が就任した日から、異変が始まった。その男ファブは、いつしか看守長の座に収まり、牢獄内の実権を掌握。やがて彼は怪しげな機械の研究に没頭し始めた。その機械とは、宇宙の物理法則をも変化させ、銀河系全体を支配できるという恐ろしい最終兵器であった。

そこで権力者たちは、6人の荒くれ者たちを選び、無実の罪でファクトリーに投獄した。投獄直後、彼らは捕縛を解かれ、武器が与えられた。彼らはファ

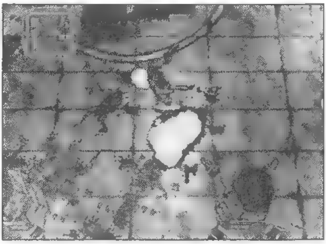
クトリーの脱出を目指す。彼らの行動はすなわち、銀河系征服を企むファブを倒し、全宇宙の救世主となることを意味していた。しかし、そのことを彼らが知る由もない……」

なんだよ、無茶苦茶カッコイイじゃん！ 完璧なヒロイックファンタジーじゃん！

そんな地獄のヒーローたち6人は、全員かなりの凶悪さ。セガサターン版のパッケージに堂々登場しているヒューマノイド海賊、キャプテン・ハンズ。クマのヌイグルミと話す覆面野郎、ファンク。女装の坊主頭、ブッチ。金髪のセクシーコマンドー、ヴォックス。狂気の学者、バウンカ。赤ちゃん言葉の巨人、マーマ。どいつもこいつも救いようがない。

バトルゲーム最終形態！ ファクトリーは血の海

ゲーム内容は、これまた『ガントレット』そのままのトップビュー・アクションシューティング。敵を殺して殺して殺して殺して殺して殺して殺して殺して殺して殺して殺して殺して、カギを見つけて扉を開け、敵を殺して殺して殺して殺して殺して殺して殺して殺して殺して殺して殺して殺して、出口を見つける。以上。


猟奇ハンター、ム所の中。輝くだけで見えないサ！（by遠藤ミチロウ）

プレイすると最初のうちは嫌悪感を催すかもしれないが、ただひたすら敵をプチュプチュプチュプチュ殺していると、だんだん感覚が麻痺してきて、敵を見つけると殺さずにはいられなくなる。各キャラ固有のスーパーボムで画面上の敵を瞬時にブッ潰すのが快感になってきたら、人として要注意。

はっきり言ってしまえば単調でつまらないゲームだが、それでも、行き着くところまで行ってしまった残酷表現を鑑賞するだけでもプレイする価値はあると思う。規制だ何だと倫理問題がうるさい昨今、ゲームぐらいはメチャクチャやっていいじゃないか！ ブラッドファクトリー万歳！ ドカーン！

（平大電）

UNREAL TOURNAMENT
アンリアルトーナメント

世界中のパソコンユーザーを狂乱させた対戦シューティング『アンリアル・トーナメント』がコンシューマハードで遊べる！ ゲーム史上、もっとも美しい銃撃戦を体験せよ！

メーカー INFOGRAMES
機種 ドリームキャスト
発売年度 2001
バトル度 ★★★★★★★★★★

個人的に、パソコンのネットワークゲームで一番ハマったのが『アンリアルトーナメント（UT）』でした。

購入した日からドップリと『UT』漬け。家に帰ると即刻ソフトを立ち上げ、あとはもう目の前の敵どもを撃って撃って撃ちまくる！ 一時期、相当ヤバいところまでイっちゃって、街角で曲がり角から人が出てくるたびに射撃ポーズを取るまでに至りました。いやマジで。『UT』恐るべし。

そんな、個人的意見だけど史上最強のFPS（3D対戦シューティング）である本作品が、なんとあのドリームキャストで遊べる！ ただし、海外でのお話でした。

うーん、なんでこういう良いゲームを日本に入れないのかなぁ。ドリキャスの普及に絶対に役立ったと思うのになぁ。『アウトトリガー』なんていらないからさぁ（失礼）。

『QUAKE』と並ぶFPSの最高峰。血管がブチ切れるまで撃ちまくれ！

そんなワケで、残念ながら日本では発売されなかったドリキャス版『UT』に触れる機会があったので、ちょっとレポートしてみましょう。

ドリキャスでバリバリ動く至高の大銃撃戦！

『UT』の長所は、なんといってもBGM！ デスメタルからトランステクノまで、あらゆるジャンルの音楽が鳴り響いてプレイヤーのアドレナリン放出を助長するのですが、その点は問題なし！ ほぼ完璧な移植です。さらにSEやボイスもバッチリ。テレビから「ランペ～ジ！」や「ダブル・キ～ル！」という野太いボイスが聞こえてきた時は感動モノでした。

武器に関しては、個人的に好きなミニガンが、「ズガガガガガガ」ではなく「スカカカカカ

カ」と軽い感じになっていたのが不満ですが、それ以外は問題なし。ロケットランチャー6発溜め水平同時発射がドリキャス上で実現！　これはもう狂喜乱舞の世界です。

戦場となるステージもパソコン版と同じものを用意。さらにはオリジナルステージも多数用意されています。グラフィックもハイレベルで、快適にバトルを楽しむことができます（しかし、パソコン版より酔いやすい気がしたけど）。

問題はドリキャスのコントローラー。多数のキーを使うゲームなので、ちょっと遊びにくい。アナログスティックで移動しつつ、ボタンで視点を調整しつつ、十字キーで武器を変更しつつ、Lトリガーでジャンプしつつ、Rトリガーで武器を撃ちつつ……って、できるかい！　やっとれんわ！

まぁこの辺はマウスを使えばOKでしょう。マウスでグリグリとやっちゃってくださいな。

海外ではプレステ2にも移植済み。
日本でも発売しやがれってんだコン畜生!

非現実の世界で、ロケットランチャーをブッ放せ！

そのほかにも、チームバトルや旗取り合戦などのゲームバリエーションも豊富。そしてドリキャスだから当然ネットプレイも可能！　見知らぬ人々と死ぬほど大バトルができる！　これはもう永遠に遊べるゲームと言って良いでしょう。なんで日本版が出なか（以下略）。

そしてもっとも気になるのは残酷描写。コンシューマということで心配でしたが、大丈夫でした。ロケットランチャーを食らったキャラの頭や手や足がポンポン飛びまくり！　血もバリバリ出ます！　やっぱり洋ゲーはこうでなくっちゃいけませんぜ旦那！

下手に表現をヌルくして無理やり日本版を出すよりは、このまま出なかった方が『UT』の名誉のためにも良かったかも知れませんね。

というわけで、個人的には大満足だったドリキャス版『UT』。簡単には遊べないだろうが、ぜひとも努力して、その素晴らしさに触れてもらいたい。

Congratulations, You're the Winner!!!!!!

（平大電）

危害、破壞、殺戮。
MISCHIEF. MAYHEM. MASSACRE.

第5章
戦争ゲーム黙示録

Chapter5:
Preface

戦争ゲームの存在理由

俺たちの後方支援策

同時多発テロによってアメリカが戦争状態に突入した後に、何のかんのいっても平和だった時代に作られた「戦争ゲーム」に対して、今さら評価することなんてあるのだろうか？　と、ここで真面目な問題定義なんぞしたところで戦争がなくなるワケではない。

むしろ、平和ボケした我が国においては、戦争が排出する悲壮な緊迫感を体感しておいた方が、よっぽど後方支援に貢献できるのではないかと思う。

そこで、ここからは映画「プライベート・ライアン」的メッセージが詰まった海外戦争ゲームを点呼し、シミュレーションではなく生身（ポリゴン）のソルジャーたちが銃火に倒れる姿を冷徹に表現したソフトで、ゲーマーなりの後方支援を担当したい。

我が国のウォーゲームは、伝統的ウォーゲーム「将棋」に代表されるように、ほとんどが戦略重視型の内容だが、だからといって海外ウォーゲームがチェスを基本にしているとは限らない。

戦車や戦闘機といったコマを配置して進行させるのはトロいのか、作戦を考えるのが面倒なのか定かでないが、とにかく1人のソルジャーが多少後先を考えつつもマシンガンをバリバリと掃射して敵陣に特攻をしかけるのが基本戦術（と呼べるのか？）なので、そこにあるのは「命の軽さ」のみ。

それが戦闘機だろうと戦車だろうと戦艦だろうと、とにかくバリバリ撃ちまくって敵に突っ込むのコトには変わらず、いつでも威力と物量で勝負するアメリカ軍のアティテュードはゲームにまでしっかりと浸透してるのだ。

ウォーゲーム戦線異状なし

最近では、さすがにそんなランボーみたいな連中ばかりでは国民感情がついてこないと思ったのか、真っ当な作品もチラホラ市場に出回るようになってきた。

もともとPCゲームで大ヒットを飛ばした『ソルジャー・オブ・フォーチュン』や『スペック・オプス』は、3D主観型視点でグイグイと進みながら、発見した敵兵を最速で殺害するサーチ&デストロイ&キルな内容に昇華。その描写もまた対応ハードの向上により派手になり、内臓や四肢が肉片が飛び散る様をどこまでリアルに描くかが今後の課題となるのだろう。

ただ、世界情勢が不安な現状でコレ以上に過激なウォーゲームが実際にリリースされるかは、これからの戦況次第である。長引けば過剰なウォーゲームはスポイルされる可能性も否定できない。

しかし、『C－FORCE』と呼ばれるアメリカ陸軍公認の戦争ゲームが制作されているという話もある。世界から戦争がなくならないのと同様、ウォーゲームの火種が消えることはないのである。

（植地毅）

SOLDIER OF FORTUNE
ソルジャー・オブ・フォーチュン

敵は国際指名手配のテロリスト！
世界の紛争地帯に潜入してテロリストやパンクスを抹殺するMAXレベルの残酷度で発売が危ぶまれた究極サバイバル・戦争アクション参上！

メーカー CRAVE
機種 ドリームキャスト
発売年度 2001
バトル度 ★★★★★★★★★

とにかく今、世界は笑い事じゃ済まないほどに緊迫している。この状況下でテレビゲームなんか楽しめるワケないのだが、ここでヤリ込みを自粛すれば筆者はテロに屈したコトになる……のは悔しいので、ここはひとつ大人になって自分たちに出来るコトを考えてみよう。

殺ってしまえ！ 罪の意識は一瞬だ！

ドリームキャストにて待望のコンシューマ移植発売を果たした『ソルジャー・オブ・フォーチュン』は、その発売自体が奇跡と評価されてもイイほどに超絶な残虐度を誇るサバイバル・アクションシューティングの最終版である。

プレイヤーは特殊部隊の一員となり、反政府テロ組織による地下鉄占拠や核燃料強奪を阻止する作戦に参加。サバイバルナイフやショットガンを装備しつつ敵地に潜入→背後から襲撃→抹殺というプロセスでミッションをクリアする。

『ソルジャー・オブ・フォーチュン』より。あまりにも殺傷能力が高い傑作。

こう書くと非常に単純なゲームに思えるが、画面が『DOOM』型の主観視点で進行するために実際は非常に難易度が高く、とてつもなく硬派な作品に仕上がっている。

大体もともとがPCソフトとしてリリースされたため、そのゲーム内容は元より残酷度も保障済みだったのだが、まさかコンシューマ機に移植されるとは夢にも思わなかったのが正直な感想（移植が発表された時、誰もが無理だと思ってた）。

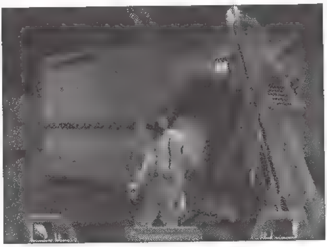
『ソルジャー・オブ・フォーチュン』の持つ最強のポテンシャルは、なんと言っても筆舌に尽くしがたい残虐度に尽きるだろう。

敵には頭・両腕・胴体・両足の五体すべてに攻撃判定が存在

し、狙えば即死させるコトも可能なら、ショットガンで両手両足を吹き飛ばしてトン死させるのもプレイヤーの腕次第。スナイパーライフルで眉間を撃ち抜き、さらにその死体をサバイバルナイフでバラバラになるまで切り刻むのも、立ちションするテロリストの背後からショットガンを乱射し内臓をブチ抜くのも（本当に内臓が飛び出す！）、すべてはプレイヤーの人格に左右されるのだ！

　ちなみに味方のソルジャーを射殺すると即ゲームオーバーだが、過って人質や浮浪者を殺めた場合は無線で「気をつけろ」と注意されるだけ。この辺の非情さも現実問題から考えれば当然か？

　潜入ミッションも、ニューヨークの地下鉄から、絶賛走行中の貨物列車でのチェイスバトル、チェチェン共和国（？）の下水道など様々で、どのミッションでも与えられた武器や装備アイテムを的確に使用しないと即死するから気が抜けない。そういった意味では極上のサバイバルが経験できるだろう。



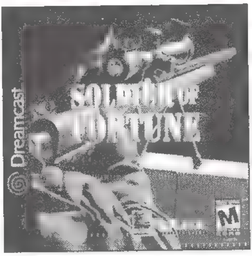
「特殊部隊なら何をやっても許されるのか！」と叫びたくなる残酷さ。頭をブッ飛ばしてる！

戦争ゲーム二重螺旋 ソルジャーの戦いは続く

　そんなハードな内容に戦意高揚の効果があったのか、あれだけ物議を呼んだのにアッサリとプレステ2にも移植（タイトルは『SOLDIER OF FORTUNE GOLD』）され、見事に市民権を得た『ソルジャー・オブ・フォーチュン』。待望の続編もPCで2002年3月にリリース予定だという。

　あらゆる意味においてウルトラ・バイオレンスな本作品、洋ゲーを知らない人も一度はプレイしてみよう……つうか、買え！　買って治安維持のための正義の大殺戮を展開するのだ！

（ソニー茨城）



SMALL SOLDIERS
スモール・ソルジャーズ

ジョー・ダンテ監督が自らのキャリアに致命傷を与えた悪フザケ映画のゲーム化。しかしゲームは原作以上に豪快な空振り。ジョーンズ叔父貴が泣いてるぜ……。

メーカー EA SPORTS
機種 プレイステーション
発売年度 1998
バトル度 ★★★

あのスピルバーグ監督が、ルーカス・ゲームズやフォックス・インタラクティヴに負けられないと思ったのか「ドリーム・ワークス・インタラクティヴ」を設立し、勢いで開発してしまったのがゲーム版『スモール・ソルジャーズ』です。

ゲームの前に映画の内容を紹介すると……オモチャ（アクション・フィギュア）に誤って最新軍事テクノロジーチップが内蔵されてしまい、オモチャ自身が意思をもって戦争を始めてしまう……という使い古されたプロットを、適度な悪フザケと最新CGを駆使してグリグリッと映像化した（個人的に）傑作であります。

ちなみに監督のジョー・ダンテは、この作品がコケたせいか、大きな仕事が来なくなっているようです。また「グレムリン2」のような無茶をやらかして欲しい……。

話をゲームに戻します。画面は3D主観視点で、銃を撃ちまくりながらジャンプしたり、アイテム集めたりというオーソドックスなスタイル。主人公チーム「ゴーゴナイト」のリーダーであるアーチャーを操作し、洞窟とか遺跡などモロに『トゥームレイダー』っぽいフィールドの中を進みます。

映画では銃火器の物量作戦で攻めまくるコマンド軍団(悪者)に対して、闘争心のないゴーゴナイトたちはブービートラップや、弓矢など原始的な方法で戦っていく……という明確なスタイルの違いがあって面白かったのですが、ゲームでのアーチャーは最初から平然とマシンガンを装備してます。

さらに、バウンド弾や貫通弾などのサブウェポンを状況によって使い分けていくという特殊工作員ばりのスキルを身につけています。

このように映画の設定を無視した時点で本作品のレゾン・デートルは皆無に等しいと言えます。しかし、トミー・リー・ジョーンズ叔父貴の渋すぎる声を聞くためにプレイする価値はあります！

（炙怜太）

BATTLESTATIONS
バトルステーションズ

メーカー ELECTRONIC ARTS
機種 プレイステーション
発売年度 1997
バトル度 ★★★★

戦艦 vs. 戦艦！ 空母 vs. 潜水艦！
3Dフルポリゴンの荒くれ軍艦を思う存分操作できる
「海戦格闘ゲーム」の決定版！
時節柄もっとも危険なゲーム内容で
アメリカ海軍の底力を知れ！

「軍艦」といえば一昔前までは「大和」だの「武蔵」だのと軍事オタク少年の必修科目としてリスペクトされ続けてきたが、ここ最近はプラモの売り上げもパッとしないらしく、現実の軍艦もハイテクにハイテクを重ねたワリにアッサリとした外観で、かつての武骨なイメージは薄れるばかり。

まぁ各種報道でもお気付きの通り、最近の軍艦は巡航ミサイルを発射したり空爆用の戦闘機を配備したりと、戦略的には重要ながらも見た目地味な活躍ばかりで、ミッドウェイ海戦のような戦艦同士の激しいガチンコはほとんど有り得なくなったのである。

そんな軍艦好きの願望を満たしてくれるのが、アメリカのゲーム市場に登場した『バトルステーションズ』だ。

その内容はフルポリゴンの軍艦を自キャラに見立てた体力ゲージ重視の「対戦格闘」ならぬ「海戦格闘」。

小回りが効くが威力に乏しいイージス艦から、動きは鈍重ながら大量に飛び立つ戦闘機の集中爆撃で一撃必殺の威力を誇る空母まで、戦局に合わせて選択可能で、戦艦フェチ感涙。

軍事評論家として最近出ずっぱりの岡部いさく先生や、マンガ界一の戦艦好き、かわぐちかいじ先生なんかが大喜びしそうなゲームなのだ。

だが、実際プレイするとボッカンボッカン集中砲火を浴びせてくるCPUの鬼攻撃に文字通り撃沈&意気消沈させられるので、対戦ゲームとしての奥深さはあまりない。

どうせなら『アーマード・コア』みたくオリジナル戦艦がエディットできたら文句ないのだが、大味が売りの洋ゲーに、そこまで求めるのは野暮ってもんですかね。

それはともかく、すっかりゲーム界において影が薄くなった戦艦たちを主役に据えたという点では価値アリです。

（ソニー茨城）

SPEC OPS:OMEGA SQUAD

スペックオプス：オメガスカッド

徹底した作りこみが多くのゲーマーの支持を集めた特殊部隊ゲーム『スペック・オプス』シリーズの中の一本。リアル兵器が満載で気分はもう戦争！ ウォー！

メーカー RIPCORD GAMES
機種 ドリームキャスト
発売年度 2000
バトル度 ★★★★★★★

同時多発テロ、そしてアメリカ軍の空爆が始まった時、ニュースでは朝夜を問わず中東で起っている戦争を伝えていました。

しかし、毎日毎日、すべての時間帯において戦況や情勢が変わるものではなく、結局のところ各国の戦力分析と証しての兵器ショーが公共の電波で堂々と流されています。どう考えたって、アメリカの最新鋭の武器の紹介をしなくても、十分に世界の情勢を語れるのにです。

ですが、筆者のように兵器マニアだったりする人は、「アフガンに送り込んだ特殊部隊のスナイパーが持っている銃はPSG-1かなあ」とか「日本のイージス艦を……（自主規制）」など、世界情勢も気になりますが、その兵器ショーに登場するブツの方が興味津々という、不謹慎っぷりなのです。

オープニングムービーより。
軍事大国で生まれたゲームだけあってリアルだ。

軍事マニアも大喜び 実在兵器、大放出サービス

今回のゲーム『スペックオプス：オメガスカッド』は、そのような兵器オタな人たち（果たして何人いるのか……）を、それなりに満足させてくれる出来だと思います。

そのオープニングからして説得力があります。今現在、日本で発売されているゲームのオープニングやミッション導入部等のムービーは、CGによるとても迫力のある物となっています。でも、そこに登場する兵器の多くは想像の産物だったりします。しかし、このゲームは違います！

実際のアメリカ軍の兵器や兵隊の写真を惜しみなく使っていて、写真のみではあるのですが、逆にそれがCGとは違う迫力をかもしだします。「すげえ、AC-130ガンシップの写真

だ！　スペクターとスプーキー、どっちの写真だこれ？」とか、たぶん興味ない人にはワケが分らないと思いますが、とにかくリアルな説得力があるのです。素晴らしい。

特殊部隊となってゴー！ テロリストは眠らない

ゲームの内容自体は雪山だとか砂漠だとか港だとか、様々なシチュエーションで特殊部隊の一員としてプレイヤーがテロリストと戦うという感じです。

特殊部隊内にも、大型機関銃を持つ人だとか狙撃する人だとか、色々なポジションがあるのですが、それをミッションごとにプレイヤーが選べ、使用武器も種類が多く、ゲームに幅をもたせてあるので、兵器などに興味がなく、ただゲームとして遊びたい人にも、それなりにはオススメできると思います。

操作自体は、少し複雑なアメリカ人用のコンフィグですが、彼らは器用ですから（？）、僕らが慣れた方が手取り早いです。筆者は、このゲーム、やりはじめた頃は「またクソか……」とも思いましたが、操作に慣れる頃には「おもしろいじゃん！」とか言ってました。まぁ、ゲームそのものより兵器に惹かれている部分は多いにありますが。

敵を倒して武器を奪う。これ、特殊部隊の常識。君よ、戦場の狼となれ！

ゲームの出来自体は悪くはありませんし、前述の通り兵器も本物ですから、リアルです。自分の中では好評価です。次々と続編が発売されているところを見ると、本国でもかなりの人気を得ているのでしょう。

ですが、アメリカお得意の国威昂揚の匂いがしまくることも事実です。ラディンさん家のウサマちゃんがこれをやったら青筋を立てるでしょう。彼、ドリキャス持ってるかな？

（重信）

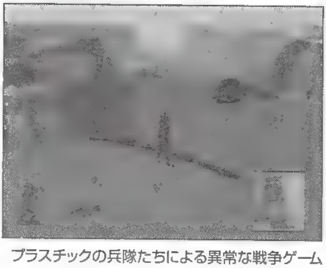
ARMY MEN 3D
アーミーメン3D

メーカー　THE 3DO COMPANY
機種　プレイステーション
発売年度　1999
バトル度　★★★★★★★★

プラスティックの兵隊たちが情け容赦ない戦争を繰り広げる地獄のプラスチック黙示録ゲーム。ドロドロと溶けるアーミーたちの死に様は必見！本当の戦争がここにある！

映画「トイ・ストーリー」で大活躍を見せた緑色のプラスチック兵隊「グリーンアーミー」。そのグリーンアーミーたちが、本格的なドンパチを繰り広げるのが『アーミーメン』シリーズである。海外では人気のシリーズであるらしく、各種ハードで多くの作品がリリースされている。

筆者が『アーミーメン』と最初に出会ったのはパソコン版。緑と褐色のアーミーメンたちが、映画「プライベート・ライアン」さながらの凄惨な戦いを繰り広げる光景に驚愕した次第だ。画面上に次々と死体……じゃなくてプラスチックの残骸が築き上げられる。「人形だったら何してもいいんかい！」とツッコミを入れたものだ。本シリーズのキャッチフレーズである「リアル・コンバット、プラスチック・メン」は伊達じゃないのであった。



プラスチックの兵隊たちによる異常な戦争ゲーム『アーミーメン3D』。

燃え上がれアーミーメン！フルプラスチック・ジャケット

ここでは、シリーズの中から2作品を選んで紹介しよう。まずはプレステ版の『アーミーメン3D』から。

フルポリゴンによる3Dのグリーンアーミーたちが戦う珠玉のコンバットゲーム。パッと見は普通の戦争アクションなのだが、忘れていけないのがアーミーたちはプラスティック製であること。バズーカ砲や火炎放射攻撃を喰らうとメラメラと燃え上がり、ドロドロと溶けていくのである！　文字通りの地獄絵図だ。

ゴテゴテのテクスチャがかえってアーミーたちの悲惨さを増大させており、実に泣ける。ゲームキューブ『ピクミン』のCMソングよろしく「ぼくたちアーミー、あなただけについてい

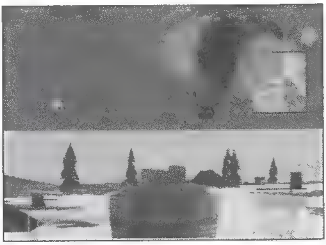
く、今日も、走る、戦う、溶ける、そして消えていく」と口ずさんでしまう。

画面上下分割による2P対戦も可能で、戦車に乗り込み相手のアーミーたちを轢き殺すなどの惨劇を友達と一緒に楽しむことが可能。ぜひとも大勢で死臭とシンナー臭ただよう戦場に身を投じて欲しい。

アドバンスでも大殺戮
プラスチックギア ソリッド

アーミーメンの侵攻はゲームボーイアドバンスにも及んでいる。題して『ARMY MEN ADVANCE』（ひねり一切ナシ）。

まずパッケージを見て驚かされるのが、女性キャラ「VIKKI」の存在。緑の迷彩に緑色の髪というアーミーメンのスタイルにのっとったキャラなのだが、なんと上半身はビキニ！実に意味不明なコスチュームだが、そんな露出度最高の彼女も死ぬ時はドロドロと溶けていく


同じく『アーミーメン3D』より。
アーミーたちが溶けてゆくぅぅぅぅぅ!

……というようなことはなかった。残念（？）。

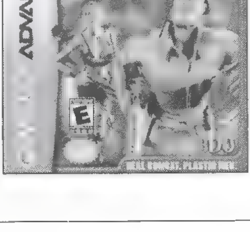
で、本作品をプレイしてみると、さすがにアドバンスのタイトルだけあって、コミカル調。3頭身のチマチマしたキャラがチャカポコと動き回る。

しかし、やってることはかなり過激で本格的。捕虜収容所から脱出するシーンから始まって、敵兵訓練施設でトラックや戦車を手榴弾で破壊しまくり、さらに敵司令部に乗り込む。様々な障害を乗り越えていくパズル的要素もあり、GB版『メタルギア ソリッド』もビックリの作りといえる。

さらにゲームが進むとエイリアンやらロボットやらが登場し、ワケの分からない世界大戦が小さなアドバンスの画面上で展開！　圧巻だ。

グリーンベレーならぬグリーンフィギュアたちが激戦を繰り広げる本シリーズ、ぜひとも日本でも評価してあげたいところである。

（平大電）



BATTLE TANX 2
バトル・タンクス2

メーカー THE 3DO COMPANY
機種 NINTENDO64
発売年度 1999
バトル度 ★★★★★★★

「戦車ゲームに当たりナシ」の通説もなんのその、続々と作られている『バトル・タンクス』シリーズ。何も考えずに砲弾をブッ放せ！　戦車でGO!!!!!!!

猛々しいタフネス&破壊力に満ちあふれた「鋼鉄の野獣」である戦車は、その武骨なイメージに反して、日本では繊細なファンの支持が根強い。

『鈍色の攻防』（シャングリ・ラ）では左右のキャタピラを別々に前後に動かして移動、砲塔もやはり独立して回転するという、実物に忠実な操作を再現したために悶絶モノの敷居の高さをほこり、それを乗り越えた「あちら側の人たち」からは至福的ウラー！　の雄叫びが上がって、置いてけぼりにされた「こちら側」の僕たちは指をしゃぶって見てるほかなかったものだ。また『パンツァーフロント』（エンターブレイン）ならソ連戦車の土手っ腹に50cm以下の至近距離から砲弾を撃ち込んでも凹みひとつなし、というシビアな娯楽性（そもそも敗戦確定の旧ドイツ軍の戦車兵となって戦う設定からして真性マゾゲーなんだが）を追求していた。

血に餓えたキャタピラが軋む！　見よ轍を、死の轍を！　戦車最高！

家々が木っ端微塵！　ビバ、アメリカ精神！

そんな伝統工芸品的な高みに上った戦車ゲームを、ふたたび「こちら側」に引きずり降ろしてくれるのが『バトル・タンクス2』だ。馬鹿が戦車でやって来た！

まいどの恒例行事で、地球が核の炎に包まれたハルマゲドン後の２００６年、全世界で戦車を駆る（なぜ爆撃機や戦闘機が出てこないかという説明は一切なし）諸勢力が抗争をくりひろげていた。

アゴわれマッチョの主人公ひきいる「グリフォン軍」は世紀末（初めだけど）の混乱を収拾しようと立ち上がり、今や数少なくなった女性だらけの「マジソン軍」や、元パンクライダーたちの「スカルライダー軍」、

なぜかイギリス近衛兵がグレてギャング化した「クリムゾンガード」、果てはゾンビが「埋めたろか！」と吠える「コールドウォリアーズ」らと、果てることなきバトルを交える。争いを止めるんだ、止めなきゃ、ブチ殺すぞ！　と、アドレナリンはちきれの平和主義を振りかざして、行く先々の街を戦車が蹂躙しまくりだ。

自分たちのホームグラウンドでなければ、倉庫が燃えようが家々が木っ端微塵に砕こうが、大した被害ではないらしい。ビバ、アメリカ精神！（時節柄やめましょう）

美しいほど知性のなさで統一されたキャラクターに合わせてか、戦車の操作も大ざっぱもいいところ。操縦席から見た視点（一人称）の画面上で、アナログスティックにより全方向に移動、ぐるりと旋回のときにはキャタピラの制限をなかったことにして、片輪走行もお茶の子さいさいだ。パワーアップの「ターボ」を取ればかっ飛び、バックステップも軽やかで、戦車の形をした地球外生命体ですかコイツ？　わずかに残った戦車への郷愁やこだわりも、反射レーザーや、瞬間移動のテレポーテーションが別次元にきれいさっぱり吹き飛ばしてくれる貫徹ぶりだ。

脳ミソなんか必要ナシ！
タンクス・ノット・デッド

戦車の種類は、ステージをクリア（＝行く先々の街を破壊）するたびに、三輪自動車に似た軽快仕様の「モトタンク」や、無限軌道砲台と呼ぶべき「ゴリアテ」、火炎放射器を搭載した「インフェルノ」と戦場のＴＰＯに合わせたスペックが盛りだくさん。だが、敵は遠距離からシッポでも見えしだい精密射撃をしてくるので、近接戦闘タイプはほとんど封じられたも同然で意味ないよ！

頭を使わないゲームデザインは武装にも及んでいて、直線に飛んでいくサブ武器以外は、誤爆が危なっかしくて使えない。うかつに地雷を設置しようものなら、敵味方の区別なく反応して自軍が先に全滅に追い込まれるエゲツなさである。むしろ敵より味方を背中から撃ってるほうが楽しい僕らの本性に訴えかけてる感が強く、それにまんまと乗って、多人数でカオスな大乱戦をするのが、本作の正しい遊び方ではないだろうか。

けれど、これがN64版でそこそこヒットして、プレステ2用までシリーズ化するロングランになるとは、やはりアメリカ人の正気が疑いたくなるのだ。

（多根清史）

CONTRA:HARD CORPS

魂斗羅　ザ・ハードコア

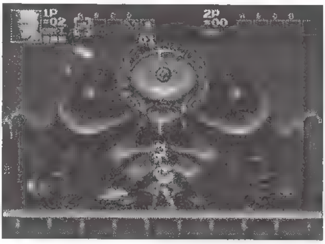
コナミが生んだ傑作ウォーアクションシューティング『魂斗羅』シリーズ。なかでもハードでコアな『魂斗羅　ザ・ハードコア』（そのまんま）を再認識せよ！

メーカー：コナミ（日本版）
機種：メガドライブ
発売年度：1994
バトル度：★★★★★★★

魂斗羅とはッ！　熱い闘魂とゲリラ戦術の素質を持つ、最強の闘士の呼称であるッ！

思わず血管が破裂して病院に担ぎ込まれそうな勢いで解説してしまったが、ともかく『魂斗羅』とは、そんな連中が主人公の熱血戦争ゲームである。

80年代後半という、ビデオゲームに泥臭さと無骨さが求められた時代に生まれただけあって、その暑苦しさは相当なもの。主人公はシュワちゃん似のマッチョとスタローン似のマッチョ。そして敵はといえば、H・R・ギーガーを5回殴り倒した上で無理やり左足で描かせたようなエイリアン。そんな奴らが、補給なしでいくらでも撃てるマシンガンを手に持ち（疑問を持つな！）、ひたすらドンパチを繰り返す。ゲーム性などという小賢しい言葉を超越した、大味なバイオレンスの奔流。それが『魂斗羅』だ。こんなものがゲーセンに置かれていたのだから、あの頃は幸福だった。



「魂斗羅　ザ・ハードコア」はアクションシューティングの最高峰っ！

魂斗羅魂は無敵！有無を言わせぬ濃いパワー

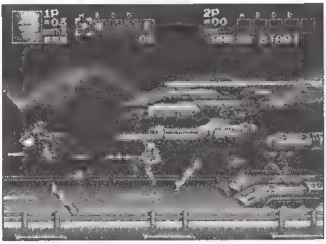
そのメガドラ版が『魂斗羅　ザ・ハードコア』だ。魂斗羅がメガドラでハードコア。まるで煮えたぎるコールタールにニトロをブチ込むような「濃い」組み合わせだが、これを最悪の組み合わせとして唾棄するも奇跡の組み合わせとして賞賛するも君の自由だ。

今ではすっかりヤバげなテーマとなってしまった「戦争」であるが、そもそもゲームの本質とは戦争である。『スペースインベーダー』なんて異星人との戦争じゃないか。『スペース・ウォー！』なんてタイトルからして戦争じゃないか。もし他人から「戦争ゲームはいかがなものか」と問われれば、口からでま

かせでゲームの社会的影響と文化的役割が云々と答えるだろう。しかし、心の中では「いいから俺にマシンガン撃たせろこのチ○カス野郎」と唸っていないか？

そんな餓え乾いた兄弟たちこそ、『魂斗羅　ザ・ハードコア』を手に取ってもらいたい。

『魂斗羅』シリーズには、他の軟弱極まる腑抜けゲームとは違う、一本筋の通った「魂斗羅魂」がある。魂斗羅は常に上半身を震わせながらマシンガンを撃つ。魂斗羅は雑魚一匹を破壊する時も無闇に大爆発を引き起こす。魂斗羅は自分の背丈の10倍はある機動兵器とサシで戦う。魂斗羅は列車の上でも戦闘機の上でも平気で戦う。魂斗羅は機関車と同じスピードで平走する大型歩行兵器を叩き潰す。魂斗羅は軌道エレベーターで宇宙に向かって高速で射出されてもまだ戦う。魂斗羅は発射済みの長距離核ミサイルをも破壊する。魂斗羅は死ぬ時も空中大回転して死ぬ！



続編『LEGACY OF WAR』は、けっきょく日本じゃ出なかったなぁ……。無念!

なぜなら、彼らは魂斗羅だから。

魂斗羅になれ！　とことん魂斗羅になれ！（猪木調で）

冷静かつ頭脳明晰な読者諸君は、もしかしてかなり大バカヤローなゲームなんじゃないかと疑い始めているかもしれない。だが、一度でも『魂斗羅』に触れれば、そこに疑問を差し挟む余地などまったくないことがわかるだろう。

たとえ高速道路をバイクで走行中に横から突然戦闘機が現れ、そのパイロットが「ヘイ、ブラザー！　乗せてやろうか？」と言うが早いか生身のままで戦闘機にしがみつき、そのまま上空に飛んでいって激しい空中戦を展開したとしても、「ああ、だって魂斗羅だもんな」の一言で済ませられる。だって魂斗羅だから。ああ、納得。

残念ながら、資本主義の豚どものおかげで『魂斗羅　ザ・ハードコア』の市場価格は高騰しているが、同シリーズの中にはまだ簡単に手に入るものもある。冷静かつ頭脳明晰な読者諸君、頭がよくて何か得したことがあるか？　いいから君も魂斗羅になれ。

魂斗羅万歳ッ!!

（RD）

MILLENNIUM SOLDIER
ミレニアムソルジャー

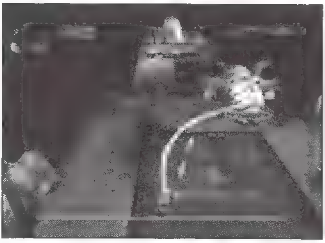
メーカー INFOGRAMES
機種 プレイステーション
発売年度 1999
バトル度 ★★★★★

世界各国の兵士たちによる大戦争ゲーム。意外と古臭かったり、みみっちい感じもするが、銃弾と爆風さえあれば十分！ 少年はみんな孤独な戦士！ 銃を取れ！

2002年はサッカーW杯がありますな。欧州の筋金入りのフーリガンたちが日本で大暴れすることを期待……いや懸念しつつ、各国の戦士たちが入り乱れて戦争を繰り広げるという正に「戦闘ワールドカップ」なバトルゲーム『ミレニアムソルジャー』を紹介しましょう。

バトルゲームに国境なし！ときめき戦争ミレニアム

イギリス、フランス、ドイツ、イタリア、スペインといった国々のソルジャーたちがバトルする本作品。ゲーム内容は、いわゆる全方向スクロールの客観視点アクションシューティングです。虐殺血みどろゲーム『ブラッドファクトリー』のポリゴン版といったところでしょうか。もしくは『恋のホットロック』とか『魔獣の王国』とか『エイリアンシンドローム』のような感じです（たとえが古すぎですな）。



威勢の良いタイトルほどの迫力が感じられない『ミレニアムソルジャー』。

この手のゲームは、日本ではちょっと前までゲームセンターなどでよく見かけたような気がしましたが、カプコン&彩京の『ガンスパイク』を最後に姿を消してしまいましたなぁ。

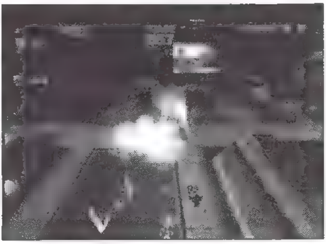
話題を『ミレニアムソルジャー』に戻しますが、とりあえず戦争といえば武器！ ウェポン！ アームズ！ 本作品に登場する武器の種類は豊富で、デストロイ・マシンガン、ジェノサイド・ビーム、ナイトメア・ショットガン、エクスプロージョン・ボム、そして美しいレインボーの軌跡を描いて飛ぶメガデス・ホーミングレーザー（以上、すべて筆者が勝手に命名）などなど、過剰なまでに戦意を高揚させてくれます。やはり肉ばっかり食べてる海外の人々の思考回路はタフネスかつマッドネスですな。

とりあえず爆発！
増え続けるソルジャーの墓標

ゲームをスタートすると、いきなり装甲車らしきものが横倒しになりながら突っ込んでくる！　その下敷きとなってミレニアムソルジャー、死亡。なんとも洋ゲーらしい手荒すぎる歓迎です。

全体的にキャラクターが小さいため、意外とチマチマした印象を受けます。敵をバリバリ倒してズカズカ進むゲームかと思いきや、特定のポイントを破壊しないとゲートが開かないような作りになっていて、けっこう手間取ってしまいます（この辺も『ブラッドファクトリー』に似てますが）。

そうしたマイナス要素を、無意味に爆発するオブジェクトや過剰なエフェクトでごまかしている点は、さすが洋ゲー。なんでもボンボンと爆発させることで有名なハリウッドの映画プロデューサー、ジェリー・ブラッカイマーの作品を想起させますね。「とりあえず、なにかしら爆発させときゃ客は喜ぶもんや！」という安易な思想が透けて見えます。まぁ思惑通りに喜んじゃう我々もアレですが。みなさんも映画「パール・ハーバー」の戦闘シーンだけ見たクチでしょ？


とりあえず、いろんなものが意味なく爆発してくれます。

などと無駄口を叩いているうちに、ミレニアムソルジャーの頭上から巨大ＵＦＯが出現。そしてＵＦＯから降りてきた謎の戦闘機とのボス戦に突入（なぜか地上戦。空飛べよ！）。謎の戦闘機が放つ青いウェーブ弾が激強で、３発くらうと死にます。華々しく次々と散っていくミレニアムソルジャーたち。ポリゴンの結晶と化した彼らに捧げる言葉など見つかりません。救いも何もあったもんじゃありませんな。しょせんソルジャーたちは戦争のコマでしかないのであります。嗚呼。

そんな感じで、戦争の空しさと悲惨さを教えてくれる『ミレニアムソルジャー』。アクションシューティングという死に絶えたジャンルの復刻を願いつつ、チマチマとプレイすることにします。心にいつもフルメタル・ジャケットを！　母ちゃんたちにはナイショだぞ！

（平大電）

Chapter5: Column

PC戦争ゲーム特攻大作戦

RTSとはリアルタイムストラテジーの略です。だいたいリアルタイムで10から100ぐらいのユニットを指揮して、主にヨーロッパ系の帝国の勃興を血生臭く叙述したり、あちこちで建物が面白く燃えたり、投石機で建物がダイナミックに破壊されたりする一連の海外の人気ジャンルです。

この中で、2000年ドイツのcdv社がリリースした『サドンストライク』は、第二次世界大戦のヨーロッパ戦線というマニアックな史実を美麗なグラフィックによる大爆発&大虐殺で表現してくれて

パソコンモニターは血の色

洋ゲーといえばナイス死にざま&ナイス殺しまくり&ナイス爆発などのデストロイ&デスが全要素の8割を占めるゲームを想像しがちですが、それは日本人が好きな海外ゲームがそういうタイプだということに起因しています。海外には秀作が多いのに、海外パズルゲームで遊んでる奴は滅多にいません。その点を潔く受け入れて、破壊と殺戮大好きっコである自分を明るくカミングアウトしましょう！

います。しかも、映画「プライベート・ライアン」そのまんまのミッション「プライベート・ブライアン」が入っていて、あの映画史に残るトラウマシーン「血のオマハ・ビーチ」を精密なドット絵で表現しています。

ドイツのマシンガントーチカに虫けらのように殺されていく連合軍兵士たち、でもあとからあとからどんどん補充されるから肉の盾になってちょっとづつ押していくさまがよく分かります。

味方兵士がマシンガンで殺されてるうちにトーチカの裏に辿り着いた火炎放射兵がトーチカを丸焼きにしたり、味方を砲撃で20人ぐらい木っ端微塵にされながらも敵戦車を手榴弾でボコボコに壊したりといった心温まるエピソードが画面中10ヶ所ぐらいで同時進行しています。終わってから勝利画面見たら、味方の死者が平気で400人とかになってますし、敵は下手すると千人超えてることもあります。

『オペレーション フラッシュポイント』……こちらは、特殊部隊の隊員となって味方とともにテロリストを殲滅したりするゲームで、FPSと呼ばれるゲームジャンルのひとつです。

このゲームは、冷静さが足りないプレイヤーがやると大フィーバーしてしまい、敵でも味方でも誰でもいいからとにかく皆殺しにしたくなります。そのせいでミッションは失敗しまくりますが、それでもなぜか大満足。

あと、部隊で突入するタイプのゲームは当然ながらリアリティを重視しているので一発撃たれるとほぼ行動不能、ひどいときは開始5秒で狙撃されて、頭を撃ち抜かれてゲームオーバーになったりします。掃討作戦の味方の隊長が真っ先に死んでみたりとか、楽しめるイベントも盛りだくさんです。

（阿部広樹）

疾走、迷走、激突。
DASH. STRAY. CRASH.

第6章 レースゲーム地獄車

Chapter6: Preface

カーチェイスは死の香り

制作される傾向が強い。

だが洋ゲーにおけるレーシングゲームは、ゲームバランスや操作感覚や思考部分まで完全にアメ車であり、よくあるテキサスの一本道をフルスピードで爆走するのが常識のアメリカ交通社会から考えれば、曲がりくねって消費者金融の看板ばかりが眼に入る首都高レースなんてチマチマした感覚は到底理解できないだろう。

そもそも洋ゲーのポテンシャルを世間に広めたゲームが、お互いの車を思いっきり正面衝突させ完全

ダーティ・ゲーム、クレイジー・ラリー

レーシングゲームとは、すなわち「スピード」の向こう側へ飛び込んで、そこで放出されるアドレナリンをスパークさせる快感を楽しむが最大の魅力だろう。

『グランツーリスモ』を始めとする良質なドライビング・シミュレータなどが幅をきかせ、世界で一番性能の高い乗用車を産出する日本では、常にスピード感よりも実車感、快感＝挙動を重視したゲームが

に走行不能になるまで破壊行為を繰り返す『デストラクションダービー』だったりするから、我が国との自動車に対するカルチャーギャップは相当なモンだと感じる。

レースゲーム=死

指定されたコースを時間内に走るよりも、コースに配置された破壊アイテムをどれだけ拾って、有効に敵レーサーの車体を木っ端微塵にできるかを競い、タイムなんて「可及的速やかに」であればOK。コース自体もアグレッシヴな挙動を体感してもらうためか悪路ばかり作りこまれ、敵車からの集中砲火にも耐えなければいけないなど、追っかけっこにも戦争モードで挑むアメリカンスピリットに「マッハGO! GO! GO!」のヒップホップセンスがプラスされた海外レーシングゲームの行き着く先は、結局「死」である。

それも運転してる人間が死ぬのならともかく、フィールドにいる罪のない人々をどれだけ多く轢き殺せるか競い合う『カーマゲドン』や、盗難車を使ってありとあらゆる犯罪に手を染める『グランドセフトオート』シリーズ、無関係な通行人を跳ね飛ばしながら路上の時限爆弾を体当たり除去し、飛んでるハトまで焼き殺す『ダイ・ハード トリロジー』なんてプレイすると、土地が広すぎる国では車を単なる移動ツールとして利用するに飽き足らず、武装して外敵を攻撃するために用いるのが常識なのだと理解できるだろう。

ではさっそく、交通法規と倫理観もまとめて信号無視するマッチョな追っかけっこを堪能していただこう。

（植地毅）

CARMAGEDDON
カーマゲドン

あまりにも常軌を逸した設定が日本国内でも話題となった『カーマゲドン』シリーズ。人を轢き殺して得点ゲット！ ゲーム界のアルマゲドン作品が登場だ。

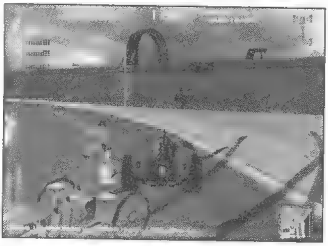
メーカー SCI
機種 プレイステーション
発売年度 1999
バトル度 ★★★★★★★★★★★★★

一昨年は人類史上記念すべき西暦2000年だった。そして2000年はアメリカで恐怖政治による支配と、特権階級の娯楽である大陸横断殺人レースが開催されるべき年だった！

スタローンの出世作(?) デスレース2000年

何の話かって？ そりゃアンタ「デスレース2000年」の話に決まってるだろ。ロジャー・コーマン製作による低予算近未来SFレース映画として一時期は幻のヘッポコSF名画とされ、ビデオもニュープリント版が再発されたほどの不安定な人気を誇るこの「デスレース2000年」。内容を知らない人がいると困るので軽く解説しておこう。

――世界最強の国家となったアメリカが、年に一度、世界有数のレーサーを集めて開催する「デスレース」。その名の通り猛スピードで市街地を駆け抜けつつ、一般市民である通行人を轢き殺すことで得点を稼ぎ、ついでに増加し続ける人口調整にもなるという一石二鳥の残酷イベント。参加レーサーもナチスの女将校や、若かりし頃のシルベスター・スタローン扮する「マシンガン・ジョー」、全身サイボーグ（という設定の）「フランケン」らが、どれだけ多くの人間を轢殺できるかを競うが、そこに反政府レジスタンスも加わって勝負は意外な方向へと発展――


あまりにも倫理レスな衝撃作『カーマゲドン』。写真はPC版「TDR 2000」。

とまぁ、かなり安い発想だが、そのぶん逆説的に評価に値するのが、登場する殺人カーの破壊イメージを凝らしたデザインだろう。

フロントに牙、バンパーにナイフ、牛の角、バズーカー、ノコギリなどを族車並みに装備したグラスファイバー製の改造車

たちは、愚鈍な人生観では到達しえない邪悪なアイディアに満ちている。

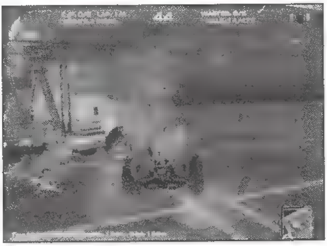
「いつかこんな車乗り回して町中の人間を肉塊にしてやる!」と、東京12チャンネルでこの映画を観て幼少ながら無駄なスピリットを燃やしていた記憶が蘇る夢のレースゲームが存在していた!

ゾンビ轢殺機甲師団! 倫理レスなレースゲーム

『カーマゲドン』は、一部ゲーム誌などで、その過激さと馬鹿馬鹿しさは報道済みなので、ご存じの方も多いだろう。

タイトルこそ違えど本作品、前述の『デスレース2000年』へのオマージュが馬鹿馬鹿しいほどに注がれた傑作だと断言できる。

一般のレースゲーム的なタイムラップや順位などのルールは基本的には存在せず、とにかく3Dポリゴンで表現された広大なフィールドをウロウロしている人間(一応取説には「ゾンビ」と記されているが、艶々の肌色だ)を轢き殺し、跳ね飛ばし、押しつぶすか、自分以外のレーサーをクラッシュさせるのが攻略の基本。



「轢き殺されているのはゾンビだからOK」と言い張る姿勢も立派。これはもう完全犯罪。

レースゲームとしては今イチの操作性も、慣れてくれば「5~6人溜まってるポイントへ猛スピードで突っ込み、逃げ惑う得点どもをドリフト回転しながら轢き殺す」という荒技も可能になってくるし、キメれば「芸術的殺害ボーナス得点」までもらえるので、「バックしながら壁に押し潰し、思いっきりホイルスピンさせ内臓が飛び散る」行為でタイムを増やして、鮮血のワダチで地面を染める。フィールド上に配置されてるアイテムをゲットすればマッハやターボがチャージできたりするが、稀に「ドラッグ」を拾ってしまい一定時間メスカリンドライブするハメにもなる(PC版では、美しい殺戮コンボなどの瞬間をスロー再生したり、記念撮影して画像ファイルに保存することもできた)。

カーマゲに飛びつこう、ドンドン!

とにかくプログラマーたちの思考と情熱が真っすぐに伝わってくる点が『カーマゲドン』の「ゲームとして素晴らしい」と

ころなのだ。
　この決して多いとは思えない層への確実なアプローチはイギリスが発祥である。残虐性を重視したゲームは北米産と思われがちだが、実はイギリスこそが中心と考えていいだろう。ま、肉食人種としての白人の原点を考えればそうそう不思議なことではないな（雁屋哲風）。
　ロンドン全体を覆うようなどんよりとした圧迫感が、こんな感性のゲームを生んでるのかと思うと、つくづく「パンクロック誕生の地」であることを実感してしまう。
　そんな間違った毒気を存分に放つ『カーマゲドン』は、「残虐描写激し過ぎ」という批判の声をも跳ね飛ばすかのように地道に売れ、我が国でもシナジーワークスが日本語マニュアル付属版をリリースしたが、あまり売れなかったようだ。

続編がN64やゲームボーイで出ているなんて……。日本のゲーマーは世界に目を向けろ！

　しかし海外パソコンゲーム誌では軒並み称賛され、パソコン版の続編『カーマゲドン2　カーポカリプス・ナウ』がリリース。イギリスの総合ゲーム誌「エッジ」では、ナムコの『リッジレーサー4』と同格扱い。
　ここから順調にプレステ、N64への移植が発表されたものの、発売は遅れまくり、けっきょくプレステ版は欧州のみ発売。
　N64版は無事に北米版もリリースされたが、その情報は日本にはほとんど入ってこなかった（ついでゲームボーイカラーにも移植されたっけ）。
　とにかく、ボンクラ独特の残忍な感性が爆発した世紀の血飛沫ゲーム『カーマゲドン』は一応の市民権を得た。
　このままプレステ2やXboxにも最新作が登場すれば、もう時代は我々のモノである。
　若人よ、今すぐ家のN64に『カーマゲドン』のカセットをブッ挿して鮮血のワダチを残せ！　目標は全人類轢殺だ!!
（ソニー茨城）

あまりにもカーマゲすぎるイラスト：山本賢治

GRAND THEFT AUTO
グランドセフトオート（GTA）

日本でも発売され、様々な物議を醸した犯罪アクションゲーム『GTA』シリーズ。超高級車から戦車まで、なりふり構わずかっぱらうグーな男たちの詩を聴け！

メーカー TAKE-TWO INTERACTIVE
機種 プレイステーション
発売年度 1998
バトル度 ★★★★★★★★★★

『グランドセフトオート（GTA）』シリーズは、車に溢れた大都市を舞台に、様々な種類の車を乗り換え、その機動力を武器に様々な犯罪に手を染めるという、ルール無用、前代未聞の犯罪アクションゲームです。

強奪強奪また強奪！ 車社会が生んだバトルゲーム

プレイヤーの目の前に広がるのは自由な都市です。

本作における「自由」とは、「様々な車を奪う自由」であり「様々な犯罪を思うまま犯す自由」。都市には人と車が溢れており、思うまま望むまま日頃の暴力への渇きを癒すことができ、まるで夢のよう！

「俺の行く手をふさいだ」「俺を笑っているに違いない」「色が気に入らない」「なんとなくそんな気分だった」と様々な理由で人を殴り倒し、銃殺し、火炎放射器でコンガリと焼けるのです！ もう我慢など、必要はないのです！ やりたい放題です！

上方からの視点がニュース映像のようで刺激的だった問題作『GTA』。

「俺の行く手をふさいだ」「あの贅沢な車に乗っている金持ちは徒歩の俺を笑っているに違いない」「あんな車に乗ってみたかった」「今の車に飽きた」「BGMを変えたい」「色が素敵」「なんとなくそんな気分だった」と様々な理由で車を強奪強奪また強奪、さらに強奪モア強奪！

人より車を愛する思想が見え隠れする本作品には、セダンにリムジン、果てはアイスクリームカーやタクシー、パトカーに戦車まで実に様々な種類の車たちが登場。高い車やレアっぽい車を強奪した時の喜びは本作ならではのものと言えます。

日本ゲームならば、これらの車を「金を出して買い、買った車はガレージに大切に保管」するのでしょうが、本作品におけ

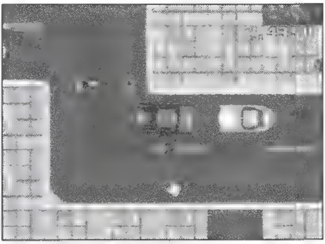
る車は基本的に使い捨て。使い捨ては車偏愛のスタンスとは矛盾するように見えます。しかし、車が基本的に使い捨てであるからこそ、高い車やレアっぽい車を強奪した時の喜びが増すのではないでしょうか。

最強の敵「警察」登場
修羅の極道／蛇の車

西洋のゲームながら、本作品には「一期一会」という真に東洋的な思想があるのかも知れません。都市を走る様々な車に目移りし、欲望のままに片っ端から強奪してみる……というプロセスは、本作品のプレイヤーの誰もが必ず通る道でしょう。

車を強奪するというのは、現実世界では一仕事。止まっている車ならまだしも、走っている車を強奪するとなれば、かなりの体力と根性が必要です。

しかし本作品では、「車のドアを開ける→人を引きずり出す→車に乗り込んでドアを閉める」憧れの行為が、単にボタンを一押しする「だけ」でOK！



気分次第で車を乗り換える。これ最強。
やりすぎるとポリスに追われる諸刃の剣。

おお。強奪した車の後ろに、前の持ち主が昏倒しているではありませんか。

バックギア。

これで後の憂いがなくなり、とてもとてもとてもとても爽快です。

俺は狼であり、お前らは羊であり、羊ばかりのココは、きっと牧場ですね？　お前ら羊は俺に命で奉仕するために存在するのです！　狼でよかった！　家人がいないのを確認してから大笑いです。

しかし、重大な罪を犯せば、圧倒的な火力と凄まじい数を誇る、最大かつ合法の暴力組織が襲いかかってきます。

その名は「警察」。

本作の警察は容赦がありません。これまで従順だった街のすべてが牙をむく瞬間です。慣れていて十分な準備があれば、立てこもったりして警官を何人殺せるかにチャレンジできたりしますが、それは例外。

つまり、自由には責任がつきものなのです。

まことに海外的なスタンスです。権利と自由のみを声高に主張し、義務に目をつぶるどこかの国とはえらい違いです。

こうして警察のパワーを骨身にしみて感じた後は、面クリア優先時のプレイスタイルが変わ

ってきます。無法の限りを尽くすのではなく、ミッション遂行に必要のない犯罪は可能な限り控えるようになります。

欲望のまま動く単なる町のチンピラ（というか通り魔でしょうか）から、達人犯罪者へと脱皮する瞬間です。

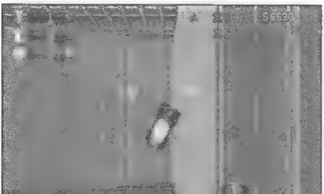
車を道具とし、冷酷にミッションを遂行する暗黒の戦士の誕生です。

だからといって急に腕が上がるわけでもなく、気が付くと接触するべきバイヤーが自車の車輪の下に倒れていたりするわけですが、とりあえずはミッション遂行率は上がっているはずです。ここからは練習あるのみ。

ゲームボーイ版も存在！ 24時間車両強奪大作戦

自宅でのプレイだけでは練習も強奪も足りないという貴方には、ゲームボーイでのプレイはいかがでしょうか。

海外のゲームボーイでは『レインボーシックス』『カーマゲドン』『大刀』など実に様々なジャンルのゲームがハードの限界を超えて（『大刀』が2Dアクションになっていたり、『レインボーシックス』が2Dシューティングゲームになっていたり、『カーマゲドン』が2Dレースゲームになっていたりする辺りは、ハードの限界を超えてというよりはゲームタイトルのコンセプトを超えてという方が適切かも知れません）移植（？）されているのですが、『GTA2』もゲームボーイ版があります。


前作の面白さはそのままに、より過激さを増した「GTA2」。そして時代は「Ⅲ」へ……。

ちゃんと車も強奪できます（アイスクリームカーも存在するので安心）し、人を轢き殺すこともできます。通勤通学途中ではゲームボーイ、職場ではPC、自宅ではプレステと、24時間『GTA』漬けになるという、ドライバー至高の夢が叶うのです！

大好評を博する本シリーズ、アメリカ同時多発テロ後の自粛・発売停止騒動にもめげずに『GTAⅢ』が登場。

完全な3Dとなってよりバイオレンス&アナーキーとなった本シリーズはついにプレステ2をも征服したのです！

（箭本進一）

GRAND THEFT AUTO III

グランドセフトオートⅢ（GTAⅢ）

メーカー ROCKSTAR GAMES
機種 プレイステーション2
発売年度 2001
バトル度 ★★★★★★★★★★

「全米で最も万引きされたゲームソフト」という
ネガティブながら大した悪績を残した
伝説の悪徳成り上がりゲーム『GTA』の最新作が
完全3Dとなってプレステ2に登場!!!

　というワケで『GTAⅢ』です。現時点で世界一イカしたゲームと断言できる『GTAⅢ』は、『シェンムー』ばりの箱庭世界を無目的に徘徊しながら、横暴な兄貴分から定期的に理不尽極まりないミッションを受け、最終的にマンハッタン島に酷似した巨大都市「リバティーシティ」を完全掌握するのが一応の目的なんだけど、『シェンムー』がフラグを無視した行動が自由なように『GTAⅢ』でもフラグは単なる指針に過ぎず、大事なのは「いかに警察に捕まらずに悪事を遂行するか」である。

　たとえ警察に捕まったとしても保釈金さえ払えばどうってコトない。それはゲーム中に死んでも同様で、治療費さえ払えばゲームオーバーにはならないという懐の深さは、金がない奴は死んでろという意味でもあるが、そこが『GTAⅢ』の自由度の高さへ直結しているのが実に素晴らしい。

なんでもアリの自由な世界　無法者プレイタウン

　さて、その自由度だが、これがもう本当に何をしてもイイ。ゲーム開始直後のミッションこそ、一緒に脱獄したダチをアジトに送り届けるという簡単なもんで、囚人服を着替えた後は自由時間の到来。

　ダチが世話になってるストリップ小屋のオーナーにしてファースト兄貴となる小悪党ルイージの下へ直行し、いきなり「俺の女が病院前にいるから迎えに行って来い」とのパシリ命令が下るのが続くミッション。

　そこでさっそく忠犬ぶりを発揮して素直にスケを迎えに行くのもいいが、ちょいと街に出て散策してみよう。リバティーシティはアップタウンとダウンタウンに区分けされ、主な移動手段は車が一番。歩いて回るには余りに広大なフィールドなので、気に入った車を見かけたら即、強奪すべきなのだ。

　ただし巡回中のパトカーや警官に目撃されると、画面右上にある「WANTEDアイコン」なる星マークが点滅し、指名手

配されるハメになるので、くれぐれも周囲を警戒しながら実行したい。でも「ポリなんか恐くねぇよ」なんて逃げ足に自信のある方はいくらでも逝っちゃってください。

所持金が不安なら通行人を背後からバットで殴打するKO強盗で荒稼ぎ。リバティーシティの一般市民はオッサンからヒモ&売女、ババアに黒人ギャングに浮浪者と実に様々。浮浪者を殴り倒しても1ドルも持ってないコトが多いが、ごく稀にもの凄い大金を所持してる浮浪者がいたりするので、浮浪者襲撃がやめられなくなるという危険なミニゲームまで用意されてるから驚きだ。

ちなみにマトモなシノギも一応あって、タクシーを強奪した場合は『クレイジータクシー』よろしくそのまま運転手となって町中の客を拾って稼ぐことも可能。しかし所詮はメーター数ドルの小銭しか稼げないのであんまり熱心にやっても意味はない。また、車両強盗は気が引けるという根性ナシの移動手段として「電車」もある。アップタウンとダウンタウンの2駅を結ぶ「リバティートレイン」は瞬時にマップ上を端から端まで移動できるツールとして便利だが、指名手配レベル3以上の場合は電車で逃げても着いた先の

あの「GTA」が3Dで完全復活!
「無政府主義的シェンムー」の誕生だ!

駅で機動隊が待ち伏せしてたりするので気をつけよう。

でもってミッションに戻ると、ルイージ兄貴の命令は次第にエスカレート。「借金を返さないクソ野郎を殴り倒して、そいつの車をカタに奪ってこい」「風営法が厳しくなったから町中に散らばってる売春婦たちを全員迎えに行け」などと塩っぱい仕事が増えて次第にルイージ兄貴へ嫌気が指してくると、今度は解体屋の新兄貴が登場。命令も豪快になり「レストランの社長の愛車に爆弾を仕掛けて爆殺してこい」という仕事に心機一転。カーラジオの音楽も、ハードロックにラップにレゲエ、'80sポップスにクラシックと色々なジャンルから選曲できるので、ミッションに合わせて自分を盛り上げよう。

この頃になると所持金も相当増えているので武器も色々取り揃えられる。バット以外にもハンドガン、サブマシンガン、ライフル、M-16、ショットガン

が装備でき、さらに裏技で手榴弾、火炎ビン、火炎放射器、バズーカ砲も装備可能。最終的には最強アイテム「戦車」を入手できるのだから恐れ入る（裏技は、おまけコーナー参照）。

同時多発テロの影響
文明社会の落とし穴

だが、完璧なピカレスク・ゲームと思われた『GTAⅢ』にも重大な問題があった。そう、「全米同時多発テロ」である。『GTAⅢ』の当初の発売予定は2001年9月末だったのだが、テロ事件以降、深く考えなくとも「1人テロリスト養成ゲー」とも受け取れる本作品のゲーム表現には大幅な修整が加えられ、発売は1カ月ズレこむ始末（自粛箇所は「ビルは爆破できなくなった」「航空機は撃ち落とせない」など）。

それでも発売に踏み切った開発元のROCKSTAR GAMESに惜しみないリスペクトを贈ると共に、文明社会における「自由と暴力」の関係を考える上でも『GTAⅢ』は素晴らしいゲームだと、取って付けたような正論で今回の記事を締めたいと思います。

自由と暴力の狭間にあえぐアメリカ現代社会の病巣を痛烈に描いた傑作！（大ゲサ）

（おまけ）裏技はすべて、ゲーム中いつでもいいからコマンド早押しするだけという手軽さ。困ったら即実行しないと永遠にクリアできないぞ。

全武器入手：R2、R2、L1、R2、左下、右、上、左、下、右、上

体力全回復：R2、R2、L1、R1、左、下、右、上、左、下、右、上

防弾効果：R2、R2、L1、L2、左、下、右、上、左、下、右、上

指名手配解除：R2、R2、L1、R2、上、下、上、下、上、下

所持金水増し：R2、R2、L1、L1、左、下、右、上、左、下、右、上

全車爆破：L2、R2、L1、R1、L2、R2、△、□、○、△、L2、L1

戦車入手：○、○、○、○、○、○、R1、L2、L1、△、○、△

（ソニー茨城）

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

ポリス・チェイス24時

「もう逃げるのはイヤだ! 追う側の立場になりてぇ!」
という人にうってつけ。
パトカーに乗り込んで
犯罪者どもを追いかけ回すゲームが登場。
世界の果てまで追いかけろ!

メーカー
ACTIVISION
機種
プレイステーション
発売年度
2000
バトル度
★★★★★★★

世間一般に「洋ゲー=倫理観ゼロ」というイメージを植えつけた傑作ソフト『ダイ・ハード トリロジー』にて、爆弾を仕掛けられた車にタクシーで体当たり除去という、2001年9月11日以降では発禁もやむを得ない豪快なゲームシステムを堂々と披露したFOXインタラクティブが新たに放つカーアクションゲームが登場!

『WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES』は、報道特番名物の「逃げる犯人、追うパトカー」というカーチェイス映像を見事なまでにゲーム化した、非常にイイ意味で「洋ゲーの見本」と断言できるソフトだ。

プレイヤーは4種類のパトカーから愛車を選択し、フリーパトロールモードで点数稼ぎのため町を巡回。緊急無線に聞き耳を立てつつ不審車両を発見次第チェイス開始という、まさに「サーチ&デストロイ」にして単純明快なシステムで全米犯罪捜査網を再現している。

なお、プレイ開始時には必ずポリスアカデミーに入学し、走行試験をクリアしないと永遠に出動させてもらえない(これが意外と難しい)。

しかし、それさえ越えてしまえば後は水野晴郎(映画評論家にしてポリスマニア)気分で走るだけ。

天候も午前・午後・深夜・雨・晴天などが選択可能で、深夜なんて車通りが少ないから身が引き締まるし、夕日の海岸線で銃撃チェイスなんてのもオツだ。キャデラックの覆面パトカーを選択し、ダウンタウンで暴走すれば、気分はもうダーティハリー!

普段から、〆切りや職質から逃げ回ってる筆者にとって、追う側の立場がこれほどまで楽しいとは夢にも思わなかった。

全米ケーブルテレビで毎週放送されている犯罪ドキュメント番組「COPS」の世界観をそのまま平和な一般家庭に持ち込んでしまったリアル路線の本作品。血が出たりする残虐な洋ゲーはチョット……なんて人にはピッタリだな。

(ソニー茨城)

TWISTED METAL4
ツイステッドメタル4

車バトルゲームの旗手
『ツイステッドメタル』シリーズの第4弾が登場。
なぜ外国人は本シリーズが好きなのか？
日本と洋ゲーとの隔たりを感じずにはいられない……。

メーカー
989 SPORTS
機種
プレイステーション
発売年度
1999
バトル度
★★★★★★★

向こうでは人気があるのか、バイオレンス車破壊ゲー『ツイステッドメタル』シリーズが4作目までリリースされています。異常です。

本作品は「ハードコアな『マリオカート』の風船割り」というたとえが似合う感じの作品ですが、その「ハードコア」っぷりはナカナカのものです。まず、「風船割り」と書きましたが、風船はありません。その代わりにライフバーになっています。プレイヤー機選びも、キャラで選ぶのではなく、スーパーカーライクなものから戦車、トイカーのようなものまである、幅が広いんだか狭いんだか分からない車種の中から選びます。さらに車をカスタマイズすることも可能。ここまでは大きなストレスもなく、好印象です。BGMもロブ・ゾンビなどを使っていて、コア路線が好きなゲームキッズ完全対応となっています。

さて、問題のゲーム自体の方ですが、ステージの種類も未来っぽい感じのものからダートコースもあり、それなりではありますが、「タミヤRCカーグランプリ」をわずかですが想起してしまったのは筆者だけでしょうか。BGMはCDの音源でしょうし、機体が破壊された時のうめき声などは、ホラー映画のよう。なのに、車のエキゾーストと車体の異常な軽さがラジコンなのです。

銃の照準もなく、機体の速度も速いため、敵機とすれ違って倒しづらいという事実もありますが、「いやいや、要するに、マシンガンやミサイルをガンガンにブッ放せて楽しいならOKなんじゃねぇの？」的な開き直りが少しだけですが良い方向に働いているという印象は受けます。日本とのコントローラーのコンフィグの差もあまり感じませんので、日本人でも遊べると思います。

さらに本シリーズ、プレステ2で『ツイステッドメタル：ブラック』なる新作が発売されました。ここまで来たら、トコトンつきあってやろうじゃないですか！

（重信）

VIGILANTE 8
ヴィジランテ8

映画「マッドマックス」ばりの武装カーが地表を駆けずり回る世紀末暴走車伝説『ヴィジランテ8』シリーズ。破壊の果てにあるバニシング・ポイントまで突っ走れ！

メーカー ACTIVISION
機種 プレイステーション
発売年度 1998
バトル度 ★★★★★★★

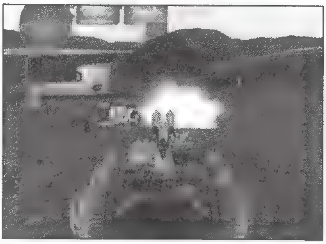
大排気量！　黒煙！　そしてエンスト！

『ヴィジランテ8』シリーズは、車にとっての古き良き時代、エコもへったくれもなかった70年代を舞台に、様々な武装を積んだデカい車がのたうちつつ激突すると言う豪快なカーアクションゲームです。

暴力が支配する カーバイオレンスゲーム

「様々な武器を積んだフィクション世界の車」といえばボンドカーが挙げられます。ボンドカーは見た目は普通の車ながらも必要に応じて牙をむく……という、いわば武道の有段者のような気品を備えているのですが、本作の車たちはその逆。

武器アイテムを取ってゆくと、天井やら側面やらにゴテゴテと武器が並ぶ「マッドマックス2」の武装カーの如き剣呑さ。気品も何もありはしません（誉め言葉）。たとえるなら「北斗の拳」のスパイク付き革ジャンに身を包んだ雑魚といった素敵な凶悪さです。



日本版「ヴィジランテ8 セカンドバトル」より。よくぞ発売してくれました！

北斗雑魚が意味もなく暴れるのと同様、本作の車も暴れます。加えて地形の起伏は激しく、敵に打ち勝つより先に、地形と自分の車に打ち勝たなければならないのは意外な事実です。

特に『セカンドバトル』においてこの傾向は顕著で、水面や雪といった強烈な地形に敵の砲撃、マップに配置されたバラエティ豊かなギミックの攻撃が、正常な走行を邪魔します。

日本ゲームの素直な車と整った道路事情に慣れた目には、まさに異世界のように映るでしょう。道路からすっ飛ばされたり横転したりという日本ゲームなら即炎上してミス扱いになるような状況も本作品では単なる日常。水上で転覆したり敵の特殊

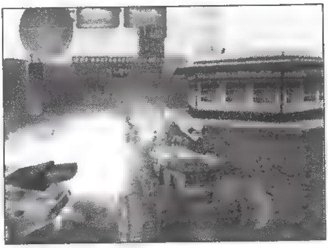
武器で20メートルもの上空に巻き上げられたりといった他の車ゲームでは考えられない状況さえ何の動揺もなくリカバリーできるようにならないと、このゲームは勤まりません。

道なき道を無理やり走破し、エンストから素早く立ち直り、エンジンパワーが余ってとんでもない方角へ走ろうとするのを補正したりといったアクションには、慣れないうちはロデオの赴きさえあります。

四輪の巨獣と共にあれ！　レース天国スピード地獄

そう、本作品における「車」とは、「人の四肢の延長」「みんなの友達」などでは決してなく、「荒ぶる巨獣」なのです。

本作品のマップ上にある物体は、ほとんどすべてが破壊可能です。鉄塔、ガソリンスタンド、ドライブインシアター、ドーナツ屋（破壊すると屋根のドーナツが転がりだします）、ロッジ、発電機、石油タンク、原子炉などなど、実に様々なオブジェを思う存分に破壊できるのです。



同じく『セカンドバトル』。70年代のファンキーサウンドがバリバリ流れる。クール！

さあ、スキー場の空をＪ－ＰＯＰのかわりに鉛弾の交響曲で満たしてやりましょう。環境を破壊する石油採掘場に天誅を下しましょう。月の石よりパンを！　月ロケットやシャトルを鉄屑に変えてやりましょう。

なんといってもこっちは鋼の巨獣なのです。巨獣どうしの争いに巻き込まれる方が悪いのです。本作品における車同士の争いは正に「天災」と表現するのが相応しいド迫力なのです。

常に隕石の降り注ぐアリゾナ面（メテオクレーター）では緑色の怪光線を発射する巨大アリが出現するのですが、敵と味方と隕石と巨大アリの織り成す死闘、その迫力とＢ級具合（誉め言葉）こそが、ある意味で本シリーズを象徴しているといえるでしょう。

（箭本進一）

SOUTH PARK RALLY
サウスパーク・ラリー

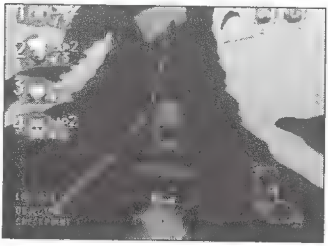
メーカー　ACCLAIM
機種　NINTENDO64／プレイステーション／ドリームキャスト
発売年度　2000
バトル度　★★

ブラックなギャグ満載のアメリカ産アニメ「サウスパーク」のキャラクターによるコミカルなカートレースゲーム。あのゲームに似てる？　気のせいだって！

読者のみなさんは先刻承知かもしれないが、「サウスパーク」は他のページで紹介している「シンプソンズ」と同じく、アメリカの人気アニメ。日本では衛星放送やケーブルTVでおなじみな点も「シンプソンズ」と同じだ。

内容も、カワイイ系の絵柄でありながら毒気に溢れたギャグ・アニメ、という点で「シンプソンズ」と同系だが、こっちは映画やTVドラマのパロディ、政治や社会風刺ネタなどが多く、湾岸戦争華やかなりし頃には、フセイン（本人ではなく本人の写真）なんかが登場した。ちなみに同時多発テロの直後には、当然のようにビン・ラディンも登場した模様。

また、英のニューウェイブ・バンド、キューアーのロバート・スミスや、コーン、レディオヘッドなんかがゲスト参加してたりするあたり、ある意味サブカル寄りともいえる。スタートは自主制作アニメだったし、さもありなん。



あまりにも『マリオカート』ライクな「サウスパーク・ラリー」の画面。

パクリ？　人聞きの悪い！

で、この『サウスパーク・ラリー』は、そんな「サウスパーク」のキャラクターたちが繰り広げる、いわゆる対戦型カートレースゲームだ。

それぞれキャラにあったカート（スポーツカーとかジープとかパトカーとか）に乗って、アクセルベタ踏み、ドリフトかまして、ついでに落ちてるアイテムでスピードアップしたり、相手をジャマしたりしながら、ゴールを目指すシステム。

こう説明すると読者のみなさんは、ゲームキッズに大人気のヒゲのイタリア人オヤジが登場する任天堂の某有名カートゲームを思い浮かべるのではないかとお察しするが、はっきりいっ

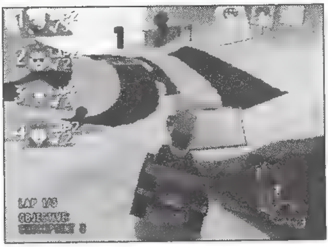
て、ご名答である。

プレイ感はマンマあのゲームであり、思わず「人気ゲームの内容をまんまパクってキャラだけ乗せ替える」っていう版権モノにありがちなゲームかと勘違いしてしまいそうだが、さにあらず。

そもそも発売元（我らがアクレイム！）が「断じて『マリオカート』のパクリではない！」と公式声明を発表している（どこでかは知らんが、している）というくらいだから、パクリだなんて、いいがかりも甚だしいってもんである。

実際、レースごとに別々の勝利条件が設定されていて、特定のアイテムを奪い合ったり、攻撃しあったりといった、ただ単に順位やタイムを競うだけではないゲーム性は、確かにオリジナルなのではなかろうかと。

それから、地雷アイテムではフセインが大フィーチャー。画面いっぱいにフセインの顔が乱れ飛び、プレイヤーを混乱に陥れる。というわけで、おそらく世界でもマレな「フセイン・ゲーム」であるという点でも、圧倒的にオリジナルなのである、と強く主張しておく。



「サウスパーク」の制作者たちもゲーム好きで、「アンリアルトーナメント」で殺し合いをしていたとか。

とすると、次回作があるとすれば、おそらく世界最凶の「ビン・ラディン・ゲーム」になると予想される。もはやオリジナリティも限界を超えそうだ。期待大である。

まだまだあるぞ！ サウスパーク・ゲーム

操作性や難易度も我らがアクレイムさんにしてはユーザーフレンドリーにできているので、元ネタ……いやライバル同様、なかなか楽しめるゲームであるといえる。だから「サウスパーク」ファンのキミなら『マリオカート』よりこっちを買い、で正解だろう。

「サウスパーク」のゲームは本作品以外にも、3Dシューティング（タイトルはそのまんま『サウスパーク』）なんかもある。

それから、質問・回答・正解、そのたびごとに膨大なロード時間によってじらされまくり（特にプレステ版）、「早すぎたクイズ・ミリオネア」と一部で評判のクイズゲーム『サウスパークシェフズ・ラヴ・シャック』も要チェック……なのかなぁ？

（須々麻痺郎）

KINETICA
キネティカ

「ワイプアウト」の新作が出ないとお嘆きの人々に贈る、エクストリームなレースゲーム。四つんばいの人間たちがハイスピードで暴走するマッハな世界にダイヴせよ!

メーカー SCEA
機種 プレイステーション2
発売年度 2001
バトル度 ★★★★★★★★

筆者が是非とも日本国民に広く知らしめたいのが、プレステ2の近未来レースゲーム『キネティカ』である。

ゲーム内容は、要するに『ワイプアルト』まんまなのだが……『ワイプアウト』シリーズの新作『WIPEOUT FUSION』がまだ出てないから、とりあえず似てるし遊んでみるか」と期待せずにプレイしたのだが……これが実にハマった!

まず目を引くのが、レースをするのは生身の人間であるということ! その人間たちが両手両足に車輪をつけ(!)、四つんばいになった状態で(!)コース上を超スピードで疾走するという、下手をすると『ランニング・ハイ』(詳しくは『超クソゲー2』を読むべし……)に匹敵するダサい駄作になってしまうところだが、そんな心配は一切無用のクールでハードな作品だ!

とにかくコースの設計が過激で、垂直上昇や垂直落下は当たり前。尋常ならざる距離をカッ飛んだり、目もくらむ高さから落ちたり、コース壁面を突っ走ったり、トンネル内を360度グルグル回転することも可能! はっきりいって、最高。ここまでくると『ワイプアウト』よりも『ソニックアドベンチャー』の疾走感に近い。

BGMは当然のようにバリバリのテクノサウンド。ブーストを使用して走りまくれば、そこはもうアドレナリン大噴出のトランス天国。

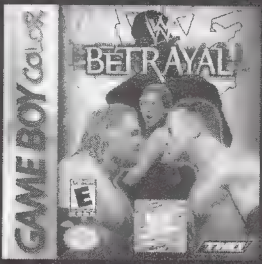
レース相手との駆け引きや、ショートカットを探したりする楽しみも満載。さらに、『ウェーブレース』の如く走行中に様々なトリックを炸裂させる粋なシステムも実装している。近未来機械車人間たちがガチョンガチョンとトランスフォームする様は必見だ。ここまでやってくれると文句のつけようがありません!

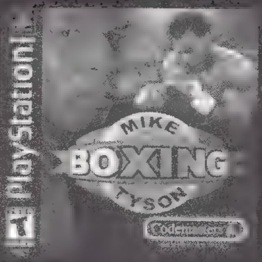
制作・販売はSCEAということで、日本のSCEはヘンなゲームばっかり売り出してないで、早急に本作品の日本版をリリースすべし!

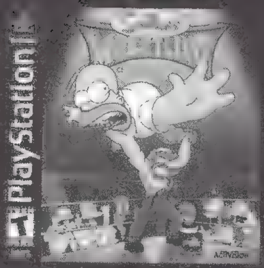
(平大電)

ゲームクリエイター裂伝2「カーマゲを創った男たち」by永字八法

努力、友情、勝利。
EFFORT. FRIENDSHIP. VICTORY.







第7章 スポーツゲーム武闘伝

Chapter 7: Preface

スポーツゲームは掟破りの体育

日本人未踏の地、海外スポーツゲーム

さて、ここまでは「洋ゲーの王道は残虐さだけだ」と散々力説してきましたが、真の洋ゲーとは何も血が吹き出しまくる格闘ゲームや戦争ゲームばかりではありません。

アメリカでは、似たような内容でシリーズを連発しようが、ワケの分からない番外編を作ろうが、とりあえず売れて市場が安定しているので、ハタ目から見ると手堅いジャンルに思えるのが「スポーツゲーム」。

その華やかな世界は、「体を売ってこそのアメリカンドリーム！」というアメリカ国民の希望を、自宅で寝ころんでいながらも叶えてしまうというパワーが詰まっています。

シーズンごとに内容を更新して毎年毎年かならずリリースされ、クリスマス前後には決まってバカ売れするというＮＦＬの公認フットボールゲーム『ＭＡＤＤＥＮ ＮＦＬ』シリーズあたりは、典型的なスポーツ洋ゲーでしょう。

日本でスポーツゲームといえば、ゴルフを若年層に浸透させ、ついでに中年にも勇気を与えた『みんなのGOLF』や、新日本プロレス『闘魂烈伝』シリーズなどが売れ筋だけど、アメリカでは三大国技として不動の人気を誇る「メジャーリーグ・ベースボール、フットボール、バスケ」さえ押さえておけば、残りはもうやりたい放題。

スポーツマンシップ無視でもOK!

世間的な人気では第4位であるプロレスのゲームを筆頭に、暴力ありありの殺人ドッチボール、鼻血が飛ぶ金網アルティメットファイティング、殴り倒すことだけがクリアの秘訣となるボクシングなどが売り上げ上位にランキングされるなんて当たり前の世界なんです。

その他にも、各スポーツ人気選手のスピンオフ作品のゲーム化なんてのもある。マイケル・ジョーダン主演映画のゲーム化『スペースジャム』や、シャキール・オニールのアクションゲーム『SHAQ－FU』は、仕上がりだけで評価するならスポーツゲームとは決して呼べない。

しかし、WWFを始めとする流血と反則技がウリのプロレスゲームなんてスポーツマンシップの欠片もないくせに、ジャンルはしっかりとスポーツゲームに属するのだ。

洋ゲーにおけるスポーツとは、育成やスキルを重視するのではなく、厳格なルールの中でいかに掟破りなプレイを魅せるかを追及したダイナミックな体育なんです!

（植地毅）

READY 2 RUMBLE:ROUND 2

レディ・トゥ・ランブル：ラウンド2

メーカー MIDWAY
機種 プレイステーション2
発売年度 2000
バトル度 ★★★★★★★★

『モーコン』のMIDWAYによる、殴られ続けるとポリゴンモデルの顔面が変型する「痛みの伝わるボクシング」を表現した作品。ゲーム内容は意外とガチンコです。

　ドリームキャストの海外移植ソフトとして日本版も発売された『レディ・トゥ・ランブル・ボクシング』は、ジャケを飾るフザけた髪型のボクサー「アフロサンダー」が主人公のボクシングゲームだ。

　とはいっても目的は決して純粋な育成や、トレーニング→プロテスト合格→世界チャンピオンといったストイックな方面ではなく、ひたすら殴り合って勝ち進むだけの3D格闘ゲームっぽいものである。

　もちろんそれだけでは何の目新しさもないので、とりあえず激しく殴られ過ぎるとビジュアルがどんどん変化する……つまり、あんまりやられると顔面が青タンや鼻血でボコボコになっちゃうという、非常に分かりやすい「やられ判定」が加わえられている。

　このパート1は、最終ラウンドに登場するボスキャラ「ダミアンブラック」が異常に強かった点を除けば、ビジュアルもモーションも結構な出来映えで、とてもボクサーとは思えないキャラデザインも好評だった。日本での売り上げはパッとしなかったようだが……。

　とにかく海外では好評だったらしく、その勢いも手伝って早速パート2が制作された。

　プレステ2など各種ハードでリリースされた『ラウンド2』は、使用キャラが23人に増加し。ついでに永遠の白いカリスマ「マイケル・ジャクソン」までもが実名で隠しキャラにエントリーされる始末。白いグローブでパンチを繰り出すたびに「ポーゥ！」と怪鳥音を発するスターの艶姿はともかく、いくら攻撃を喰らってもマイケルだけは顔面が変型しないのは、「それが肖像権使用の条件だったのでは？」などとつい勘ぐってしまうのだった。

　さらに『READY 2 RUMBLE BOXING:ROUND 2』と微妙に違うタイトルのゲームボーイアドバンス版も存在。そこまで本シリーズが人気なのは、やはりボクサーのアメリカンドリームに憧れる国民性なのだろうか。

（ソニー茨城）

MIKE TYSON BOXING
マイク・タイソン・ボクシング

メーカー
CODEMASTERS
機種
プレイステーション
発売年度
2000
バトル度
★★★

ファミコン『マイク・タイソン・パンチアウト!』から15年、あのハンマーパンチがゲーム界に帰ってきた! 噛み付き、レイプなしで世界ヘビー級王座を目指せ! Bust You Up!

ファミコンの名作ボクシングゲーム『パンチアウト!』から15年……当時はボスキャラだったマイク・タイソンが、1人のプレイヤーとしてゲーム界のリングに復帰!

プレステソフト『マイク・タイソン・ボクシング』は、タイソンの超絶なパンチ力をフルポリゴンで再現したという以外は特筆すべき点がほとんど見当たらない、単なるボクシングゲームである。

ブルックリンの荒くれ少年が鑑別所で大事に飼っていた鳩を殺され逆上し、犯人のいじめっ子を半殺しにした時に自らの可能性に目覚めた(らしい)というのがタイソンのアメリカンドリームだが、ここ10年のタイソンの所業を考えるとゲーム化自体が奇跡に思える本作品。フルポリゴンのタイソンは武骨な感じが本人にソックリで、改宗後に彫られた毛沢東のタトゥーも再現。しかもタイソン以外のキャラクターはどれも弱っちく、パワーもスピードもタイソンが最強レベルと、チョイ問題アリだけどタイソン・ファンは全員納得のゲームバランス。

よって、対戦よりも育成モードの方がヤリ甲斐のある仕上がりとなっている。用意されたエディット部品で理想のボクサーを作り、老獪なトレーナー(一応、ジョー・ダマト風)の指導によってチャンピオンロードを駆け抜ける内容は、これまでに発売された他のボクシングゲームと大して変わりないが、その場合、けっきょく最後はタイソンを倒さなければチャンプになれない展開には、イヤでも『パンチアウト!』を連想してしまうのだ。

あと、このゲームはクリーンヒットを当てると鼻血がドバドバッと出ますが、耳噛みつきやレイプはさすがに出来ないので悪しからず。

さらに蛇足だが、プレステ2とxboxで『MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING』という新作がリリース予定。本当に発売されるのかどうか非常に気になるところである。

(ソニー茨城)

WWF NO MERCY
WWF なさけむよう

「世界で一番売れてるプロレスゲーム」として不動の人気を誇り、ハイペースで新作がリリースされるスポーツエンターテイメントの最高峰、WWF。その全貌を明らかに!

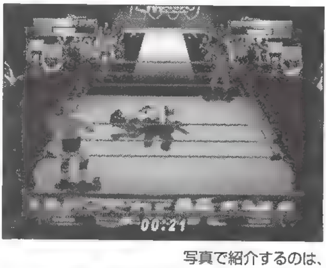
メーカー THQ
機種 NINTENDO64
発売年度 2000
バトル度 ★★★★★★★★★

世界150カ国で放映され、一回の興行に1万人は軽く動員する怪物プロレス団体WWF（ダブリュダブリュ、イエフ！と発音しよう）。

ベースボール、フットボール、バスケに続く第4の娯楽として国民的競技に変貌しつつあるこのアメリカンプロレス団体は、早くからマーチャンダイジングにも勢力を注いで一般家庭へのプロレス普及率に貢献していた。だからゲームソフトの総数も、ひとつの団体とは思えない数がリリースされている。

怒涛のゲームラッシュ しかし団体は沈没寸前

スーパーファミコンからメガCD、32Xやゲームギア用までもが存在。セガサターンとプレイステーションでは『WWF IN YOUR HOUSE』、そしてゲームボーイアドバンスの『WWF ROAD TO WRESTLEMANIA』まで、この時点で相当な数にのぼるので、全部持ってる人そのものがレッスルマニアといえる。



写真で紹介するのは、「WWF WRESTLEMANIA 2000」です。

だが、奥深い駆け引きが要求されるワリに、いまだそのバランスが確立されてないのがプロレスゲームの世界。当然、大量にリリースしてるからって、その中身が素晴らしいかどうかは別問題だ。

スーファミ版『SUPER WRESTLEMANIA』までは、2D実写取り込みによる平面的ながら豪快なビジュアルと技で勝負していたが、敵を高々とリング中央から場外まで殴り飛ばすアンダーテイカーの「アッパーカットバスター」や、両腕から電気を流して感電させるピエロレスラー、ドインクの「ジョイブザー」などはプロレス技と呼べるシロモノではなく、けっきょく「戦略的な闘い

を楽しむ前に殴り合いで終わってしまう」内容なので、世界有数のプロレス鑑識眼を持つ日本のファンには不評だった。
　それが原因かどうか定かでないが、90年代に突入するとWWF人気は低迷。
　脱退した元主力選手ハルク・ホーガン、ランディ・サベージらがライバル団体WCWに移籍して作り上げた「nWo」に存続を脅かされる事態にまで発展する。
　窮地に立たされたWWFオーナー、ビンス・マクマホンは、それまでのコミック路線を撤廃し、自ら「日本のアニメを見習った」と公言して現在の劇場型プロレスを打ち出す。
　路線変更は当然ゲームにも影響を与え、ビンスの戦略は大成功を導くのであった。

WWF復活！ ゲームソフトも快進撃

　新時代を代表するWWFの看板レスラー、ストーンコールド・スティーブ・オースティンがジャケを飾る98年発売の『WWF WAR ZONE』から、ゲームはフルポリゴンの3D格闘へ進化。

リングで暴れるマンカインド先生。ハブ・ア・ナイス・デイ！

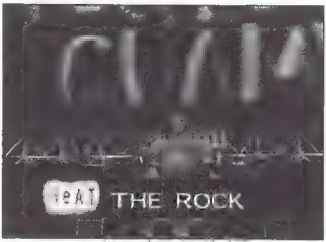
　制作がアクレイムだったせいか、やたら「→→←」系のコマンドが多いシステムは単純に操作しづらいだけだったが、コレが意外と好評で、翌年には続編『WWF ATTITUDE』がプレステ、N64、そしてドリキャスで同時リリース。ジリジリと人気を盛り返し始める。
　とはいっても操作系は大差なかったため、今ひとつアカ抜けない状況は団体側も十分に分かっていたのだろう。
　そこで挑戦を受けることになったのが、プロレスゲームでのスキルの高さを評価された日本国内のゲームメーカーである。コレ書いちゃっていいのかわかんないけど、アクレイムからバトンタッチしたTHQのプロデューサーが、名指しで『闘魂烈伝』を作った日本の会社を指名したコトからWWFゲームの快進撃は始まる。
　独自の「3すくみシステム」はそのままで、ひたすら自由度の高さを追及した『WWF SMACKDOWN!（邦題：エキサイティングプロレス）』は、全米150万本以上のミリオンセラー記録を樹立。続編『WW

F　SMACKDOWN！ 2』を経て、プレステ2で最新作『WWF　SMACKDOWN！　JUST　BRING　IT』もリリースし、ワイルドな感性と日本の雅が融合した奇跡の内容は、まさにプロレスゲームの最高峰と呼べるだろう。

　だが全体的に綺麗目なビジュアルを志している『WWF（エキプロ）』シリーズは、ハードコアなWWFマニアには少々物足りない部分もある（流血がない、悪趣味なエディットパーツがない等々）。

　そこで筆者的にお薦めなのがN64のみでリリースされた『WWF　WRESTLEMANIA　2000』（日本版あり）と、『WWF　NO　MERCY』（日本版未発売）。

　特に『NO　MERCY』は、総勢40人以上のレスラーと10人以上の隠しキャラが登場。チャンピオンシップ・モードをクリアーして賞金を稼ぎ、ショッピングモードで隠し技の「火炎放射」や「毒霧」といったダーティな技を購入したり、80年代のリングコスチュームを買ってオールドレスラーに改造したり、ついでに有刺鉄線バットや巨大な缶ビールまで買い込んで試合で使用したりと、長期間に渡って遊べる要素がギッシリと詰まっている。



我らのロック様が入場!
ロック様の妙技を味わいやがれ!

　全100戦を勝ち抜くサバイバルモードでは、100人目に最後の隠しキャラとして故アンドレ・ザ・ジャイアントが出現するというプロレスファン感涙のドラマまで用意されてるから驚きだ。

　激しい流血描写も調整可能だが、ステータスオプションでは流血後に興奮するか戦意喪失するかという効果まで選べる点もポイント高く、最終的にはプレイヤー自身が有料放送をプロデュースできるモードまで用意されてるからイチイチ最高だ。

　というわけで結論に入ると、アメプロ（WWF）初心者は『エキプロ』でその世界観を勉強し、物好きは『WRESTLEMANIA　2000』や『NO　MERCY』を遊び倒すのが正しいルートと考えられるが、『WWF好きなら全部持ってろ!』というのが筆者の本音である。

（ソニー茨城）

WCW BACKSTAGE ASSAULT
WCW バックステージ・アサルト

メーカー ELECTRONIC ARTS
機種 プレイステーション
発売年度 2000
バトル度 ★★★★★★★★

**プロレスゲームの限界を超えた
アヴァンギャルドすぎるバックステージ・バウトを知れ!
あまりにも横暴なWCWゲームを
無闇に一挙紹介だ!**

WWFと並ぶ米国2大メジャーとしてかつて勇名を馳せたWCW（ワールド・チャンピオンシップ・レスリング）。

新日本プロレスと長らく提携関係にあって選手も何度か来日してたし、地方局でTV放送もしてたし、案外WWFよりも日本には馴染みが深いような気もする。

一時はnWoブームやらなんやらで、その勢いはWWFを完全に圧倒していたが、WWFのプロレス・バカ、マクマホン一家のなりふり構わぬ大攻勢の前に徐々に勢いを失い、さらにテレビ局主導による経営方針もレスラーたちの不満を呼び、気がつけばECWともどもWWFに吸収合併。

さらに対抗路線が失敗し、大半の選手がリストラの憂き目にあっている。

今は亡きWCWの存在をゲームで再確認

そんなWCWが、nWoブームで我が世の春を謳歌していた時代というのは、N64やプレステなどの「次世代機」が本領を発揮していた時期と重なる。

ファミコン時代からもWCWの冠をつけたゲームはいくつか発売されているが、今回は特に、プレステ以降の代表的な4本のソフトを紹介していきたい。

まずはN64の『WCWナイトロ』。99年発売とは思えないショボショボの画面がなんとも悲しい。

登場選手もデフォルトで使えるのはホーガン、ゴールドバーグ他16人だけ。入場シーンもないし、技もほとんど全選手共通で、種類も少ない。

隠しキャラや隠し技もあるらしいが、そこまでヤリ込むモチベーションがあがらないほど、ショッパいゲームに仕上がっている。唯一、Zトリガーが「ヘルプ・ボタン」になっていて、チュートリアルでも出るのかと思ったら、実は乱入システムで、黒バットを持ったスティングが天井から降りてきたりするのはちょっとグッときたけど。

続いてN64『WCW／nWoリベンジ』は、『ナイトロ』と

同じ会社から発売されたとは思えないほど良い出来。

まずデフォルトで50人以上の選手が使えるというのがいきなり太っ腹！　ホーガン、スティング、ゴールドバーグなどのトップどころは当然として、クリス・ベノワやエディー・ゲレロ、ウルティモドラゴンなどのクルーザー級（日本でいうところのジュニア・ヘビー級）選手も充実、場外へのダイブ技もガンガン決められる。

発売当時に遠征中だった新日の永田裕志が使えるのも平成新日ファンには嬉しいのではなかろうか。敬礼はしないけど、ナガタ・ロックは使えるぞ！

プロジェクト・メイヘム始動　奇跡の予感

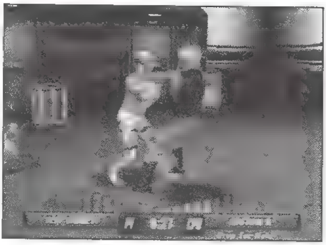
その後、なぜかエレクトロニック・アーツ・スポーツから発売されたのが『ＷＣＷ　メイヘム』。

全体的にはコレといった新しいところはないのだが、本作には最高に革新的なシステムが導入されている。

ズバリ「バックステージで闘える！」である。

試合中、入場ゲートに向かうと、そのまま選手が消えていく。で、カメラが切り替わるとそこはバック・ステージ！

ホールのロビーや駐車場、屋上、控え室、トイレなどでガンガンやり合える。しかもバックステージにはパイプイスや角材はもちろんのこと、看板や特大スタンガン（！）まで落ちているので、ガシガシ、ボコボコ、ビリビリと殴り合い。どこでフォールしてもＯＫなので、そのままリングに戻らずに勝負を付けることも可能。



タイトル通り、バックステージが主戦場の「バックステージ・アサルト」。

思わず筆者は、ゴング即リング外へ、入場ゲートへ一直線。相手とトイレにこもったまま二度と出てこない、などというプレイをさんざんやりまくった。

同じようなコトをしたオバカさんなユーザーは思いのほか多かったらしく、このシステムは、続編において、まさに奇跡を生み出すことになるのだ。

舞台はリング外へ！　バックステージ・アサルト

そして、期待に応えた2000年発売の続編『ＷＣＷ　バックステージ・アサルト』。

前作を引き継いだ、いやエス

カレートさせた本作品、一言で言えば「バックステージでしか闘えない」のである!

とにかくロッカールームやらトレーニングルームやら、ボイラー室やら倉庫やら、アリーナにあるリング以外のありとあらゆる場所が試合場。もはやリングは存在せず、試合開始時にすでに選手は駐車場にいたりする。で、ロープのかわりに積み上げてあるタイヤにリバウンドしたり、木箱の上からムーンサルト・プレスしたり……。

パンツ一丁の男や、顔にペイントした男や、キワドい衣装の女たちが、トイレでパイルドライバーを決め合う様は、ある意味アヴァンギャルドでさえある。

当然、イスやら角材やら蛍光灯(!)やらゴミバケツやら、落ちてるモノは何でも使える。火のついたドラムカンにたたきつけて対戦相手を火ダルマにするのも可能である。

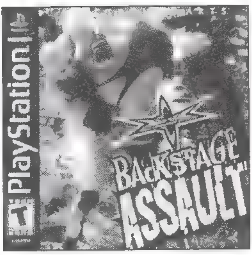
蛍光灯やゴミバケツも使用可能。
日本における「大日本プロレス」のようだ。

こうなるともう、プロレスゲームと言っていいのかどうかという根本的な疑問もなくはないんだが、ゲームとしての出来は最高!

思えば、本ソフト発売時期はすでにWWFの勢いに押されてWCWの経営状態は末期症状だったはずである。そんなヤケッパチの時期ゆえに登場した最後の奇跡のひとつとして、本作品はWCWファンの必携アイテムであろう。

ちなみに、これ以外にも、N64で日本発売された『バーチャルプロレス64』(隠しキャラに力道山!)、『バーチャルプロレス2』は、アメリカではそれぞれ『WCW vs nWo ワールド・ツアー』『WCW vs THE WORLD』として発売された、立派なWCWオフィシャル・ゲーム。登場選手や技の数も多く、しかも当然こっちの方が手軽にプレイできるので、入門編としてはこっちをオススメしておく。

(須々麻痺郎)



アイアーム・ジ・イノヴェーター・オブ・ヴァイオレンス！
……ということで、ＥＣＷですよ！

ECW HARDCORE REVOLUTION

ECW ハードコア・レボリューション

メーカー ACCLAIM
機種 ドリームキャスト
発売年度 2000
バトル度 ★★★★★★

今は亡きアメプロ第三の団体「ECW」は、まさにハードコア・パラダイス！アクレイムの奇跡の技術力がハードコアに拍車をかけたのか!?

もともと92年に誕生したローカル・プロレス団体だったＥＣＷ（イースタン・チャンピオンシップ・レスリング）が、元ＷＣＷのマネージャーだったポール・Ｅ・デンジャラスリー（現ポール・ヘイマン）のプロデュースによって、新生ＥＣＷ（エクストリーム・チャンピオンシップ・レスリング）に生まれ変わったのは翌93年。

日本でもおなじみのサブゥー、今やＷＷＦのトップスター、ロブ・バン・ダム（ＲＶＤ）、グランジ系教祖キャラ、レイヴン、そして「ミスターＥＣＷ」ことトミー・ドリーマー……といった強烈なキャラクターの選手たちを擁し、大仁田時代のＦＭＷやポーゴ／松永のＷ・Ｉ・ＮＧなどのデスマッチ路線に影響を受けたハードコア・スタイルで、すれっからしのマニア層のハートをがっちりキャッチ。気がつけばＷＷＦ、ＷＣＷに対抗する第三の団体にのし上がったのだ！

「ECW ハードコア・レボリューション」より。無闇に過激なプロレス絵巻。

98年、ＦＭＷに大挙来日した折りにも、当時の日本のデスマッチにありがちだったドロドロ情念を微塵も感じさせない、バカさ加減全開のカラっとしたアメリカン・テイスト・デスマッチで、日本のマニアの絶大な支持を集めた。

たとえていうなら、大仁田がパイプイスで殴られる音が「ベシ！」なら、トミー・ドリーマーのそれは「パコーン！」なのである。

残念ながら２００１年初頭、業績不振から活動停止。その後ＷＷＦに吸収されるも、対抗戦路線が不発におわって、ＲＶＤ他数人以外、リストラの嵐から

逃れられなかった。
ハードコア・スタイルそのものは、CZWなんかの団体により過激に継承されてはいるが、そこは腐ってもオリジナル。やっぱり抜け具合はECWが一番と思う今日この頃である。

金網に有刺鉄線！ ヤンチャプロレス魂が炸裂

で、「パコーンとヌケたデスマッチを気持ちよく体感したーい！」と筆者が手にしたのが、海外版ドリキャスソフト『ECW ハードコア・レボリューション』だ！

向かい合った状態、組み合った状態などでコマンド入力することにより技を繰り出す、というシンプルなプロレス・ゲームの作りだが、なにげで『バーチャ4』ばりに軸移動できてしまったりするあたり、微妙に3D仕様でもある。

ハードコア・スタイルにふさわしく、通常のシングルマッチ、タッグ・マッチの他に、トルネード・マッチ、3ウェイ・ダンスなどの多人数対戦が可能。さらに、ケージ（金網）・マッチと、お約束バーブドワイヤー（有刺鉄線）・マッチもあるし、デス・マッチやストリート・ファイト・マッチを選べば、イスやらシンガポール・ケイン（竹刀）やら使い放題。

様々な面においてアクレイム節が炸裂。
荒いポリゴンも味わいのひとつか。

そして、40人以上のレスラーが登場する上、エディット・レスラーも作成可能というからなかなかのヴォリュームにも、期待が高まる。

問題は、パッケージの「アクレイム」のロゴである。

本書にたびたび登場し、大味な作りと凶悪な操作性と難易度で、ある意味「ザ・キング・オブ・洋ゲー」として称えられるこの会社……このソフトでもやらかしてるんだろうか、と一抹の不安を抱えつつ、プレイ開始。

いくつかのゲーム・モードから「キャリア・モード」を選択。拾い読みした英文の取説によれば、実際のECWと同様の巡業やイベント、TVテーピングなどで、通常のシングル、タッグ、トルネード、ストリート・ファイト、ケージ・マッチや有刺鉄線マッチまで、さまざまな試合形式をこなしつつ前座から徐々にメインイベンターに出世していくというモードらしい。

どの選手を使うか悩んだ挙げ句、筆者は日本人レスラーＴＡＪＩＲＩをチョイス。ＩＷＡジャパンでデビュー後、大日本プロレスへ移籍、やがて単身メヒコに渡り、いろいろあって日本に帰れなくなってアメリカに流れ、ＥＣＷに参戦、見事にトップグループの一角をしめた流浪の男だ。はっきりいって日本プロレス界にとって、イチローや中田どころ騒ぎではない、大偉業である。

試合開始前、各選手は肉声でアピールをかますんだが、ＴＡＪＩＲＩはしっかり日本語で「オレは日本にいたときのオレとは違うんだ！」と力強く宣言。

TAJIRI参戦！　彼は現在、得意の日本語（当たり前）でWWFを掻き回してます。

「わかった、オレが男にしてやる！　二人でメインイベンターまで駆け上がるぜ！」と勢い込んでプレイに臨む筆者だった。

まずは前座のシングルマッチ。ナースという聞いたこともない女子プロレスラーとのミックスド・マッチという、何でもアリのＥＣＷらしいといえばらしいが、ある意味屈辱的な試合からスタート。

ガビガビのポリゴンで、似ているような似てないような、微妙なＴＡＪＩＲＩにやる気もそがれがちだが、気を取り直して、初試合のゴング！

実力以外のサムシング
それがハードコア革命！

いきなりＴＡＪＩＲＩのスーパーキック炸裂！　ブレンバスター連打！　リバース・タイガー・スープレックスにハリメーン・ラナ！　バックをとってドラゴン・スープレックスまでカマした！　さあ、ここらでフィニッシュホールドのハンギング・ネックブリーカー（垂直落下式ブレン・バスター）が……決まらない。コマンド間違ってるのか？　いやタイミングがまずいのか？

そうこうしているうちに敵の反撃開始！　あれ？　こっちの技が全然きまらなくなった！　げげっ！　殴られまくり蹴られまくり投げられまくり！　あっという間にゲージが真っ赤！

うげ！　ボディスラムくらった！　た、立てない！　どうしたＴＡＪＩＲＩ！　うわ！　フォールに来やがった！　確か取説によるとゲージが赤のときはフォール返せないんじゃあ……ワン・ツー・スリー！　ＴＡＪ

ーRーフォール負け……。

こうしてオレのTAJIRIのECWデビュー戦は終了した。それにしても、フィニッシュがボディ・スラムって！ 全女の新人じゃあないんだから。

どうやらこのナース、各団体に1人はいるという噂の、陰の実力者「ポリスマン（例：Uインター時代の安生洋二）」らしく、前座試合で大技使いまくりのナマイキな新入りのTAJIRIに制裁が加えられたらしい。

その後も、ひたすら前座戦線で燻り続ける筆者のTAJIRI。前半攻めまくるも、終盤怒濤のラッシュで逆転フォール負けの繰り返し。

「プロレスは受けが重要だ」と思い直し、序盤相手に攻めさせてみたら、そのまま何もさせてもらえず秒殺。タッグではタッチの仕方がわからず（取説のどこにも書いてない）ひたすらやられ役と化し、デスマッチでは流血KO。

海外で闘う一匹狼日本人レスラーの悲哀を思いっきり味わう筆者であった。

まあ、プロレスでのし上がるには、実力以外のサムシングが必要なのは世の必然。それを、シビアなコマンドのタイミングやCPUの超反応で表現したのだろう。そう考えると、非常に奥深いシステムであるともいえる……のか？

ハードコアなデスマッチを期待してプレイしたら、前座レスラーの悲哀を体感させられてしまった……まぁ別の意味でハードコアだったわけである。

ショッパかったら秒殺するぞ！ アナーキー・イン・ザ・マット

なお2000年末には続編『ECW アナーキー・ルールズ』も発売されている。

登場選手選手が60人あまりに増えていて、ただでさえヘビーなボリュームがさらにアップ。日本からもTAJIRIに加えて元FMWの田中将斗が参戦して「ショッパかったら秒殺するぞ！」とタンカを切ってくれるのはちょっとウレシイ。

それにファイヤーマッチやら、ゴミ箱に相手をたたき込んだら勝ちのダンプスター・マッチやら、リング・サイドの長机に相手をたたきつけられるテーブルマッチやら、よりハードコアな試合形式も追加されてるので、高得点！

でも、ガビガビのポリゴンも、操作性の悪さも、凶悪な難易度もそのままで、やっぱりアクレイムだけどね……。

（須々麻痺郎）

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP
アルティメット・ファイティング・チャンピオンシップ

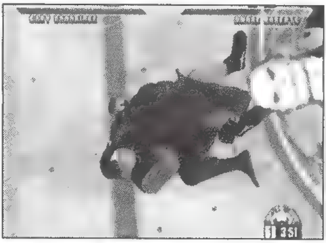
メーカー
CRAVE
機種
ドリームキャスト
発売年度
2000
バトル度
★★★★★★★★

殴れ! 蹴れ! 倒せ! 折れ!
総合格闘技の老舗「UFC」の奇跡のゲーム化は、派手な演出と高度な技術の攻防を完全再現した意欲作だった! 正直、面白かった!

UFC（アルティメットファイティングチャンピオンシップ）は、93年に突如開催された、いわゆる「バーリ・トゥード＝なんでもあり」の総合格闘技大会だ。

八角形の金網に囲まれたリング＝オクタゴンの中、噛みつき・目つぶし以外はすべてOKというルールで行われた初期の頃は、正味な話、格闘技というよりは残酷ショーのイメージで見られていた。

「残酷すぎ！」という批判を浴びて、アメリカのいくつかの州では開催禁止の事態にまで追い込まれてしまったこともあり、回を重ねるごとに徐々にルールが整備され、ついでに出場選手の技術レベルもアップし、現在では総合格闘技の老舗としてすっかり定着している。


写真はドリキャス版。プレステ版はポリゴンが荒いので、こちらをプレイすべし!

今では日本中の格闘技ファンの100％が知っているグレイシー柔術も、本大会で初めて世間に認知されたわけだし（そもそも、第一回大会はグレイシー一族が主催だったりする）、ひいてはプライド・シリーズも、安田忠夫大ブレイクも、ついでに佐々木〝正直、改め、ヴァー〟健介のスキンヘッドも、この大会がなければ存在しなかったわけなのだ。

総合系の本家、満を持してポリゴン化！

そんなUFCを3Dポリゴンによる格闘ゲーム化という全国一千万の格闘マニア＆ゲームマニアの夢をかなえた待望の一本が、この「アルティメット・ファイティング・チャンピオンシップ」だったわけである。日本版もアリ。

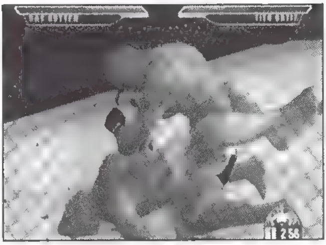
まず全体が、実際のUFCのPPV（有料ケーブルTV）中継を再現した演出になっているのがクリティカル！

入場シーンのカメラ・アングルも、PPVそのまま。盛り上がる観客の中をオクタゴンに向かう選手の仕草も表情も、いい感じでそれぞれの特徴を捉えている。

　リングアナウンサーの「レッツ・ビギン！　U！　F！　C！」の生シャウトの後、選手コール。この間も、コールを待つ選手が腕を回したり、体をゆすったり、下を向いて精神統一したりと、気持ち悪いくらい自然かつ細かい演出を披露。

　そして、実は選手より強いと噂されるレフリー、ビッグ・ジョン・マッカーシーのおなじみ「アーユーレディ？　レッツゲリロー！（Lets get it on!）」のかけ声（もちろんリアル・ボイス）で試合スタート。まさに完璧といえよう。

　ちなみに、ラウンド・インターバルも見逃せない。パンチやタックルが決まったシーンはもちろん、パス・ガードやマウント返しの瞬間といったシブめなシーンもリプレイしてくれるし、ラウンド・ガールも尻フリながら歩いて来るぞ！　だからスキップは禁止だ。



究極のリング「オクタゴン」での激烈バトル！
格闘技マニアも納得の出来。

金網の中での熱き攻防

と、ここまででもう満腹、すでに木戸銭分は堪能させていただいたと思っていたのだが、実はゲーム自体を全然説明していなかった。

　ナナメ視点の3D画面で、操作は十字キー（もしくはアナログスティック）の8方向入力＋左右の手足に対応した4ボタンでコントロールする『鉄拳』方式。前後左右のステップと攻撃ボタンの組み合わせや、ボタンの押し順などで打撃技やタックルが出る。それに、相手の打撃をいなしてテイクダウンをとったり、マウントを返したり、タックルを切ったり、といった「返し技」が合わさって、攻防を繰り広げる仕組み。

　日本でおなじみのマーク・コールマンやゲーリー・グッドリッジ、フランク・シャムロックなどを含む22人の選手が登場。アマレス系のコールマンはタックルや投げ技などのテイクダウン技が充実、グッドリッジは打撃、特に一撃必殺の剛腕パンチが強力と、選手の個性に合わせたスタイルでの闘いが可能になっている。

さらに、「膠着大王」の異名を持ち、「時間切れ引き分け」が得意技のガイ・メッツァーにいたっては、相手をホールドして動きを封じる技が他の選手より豊富に用意されているというから、百点満点である。

涙のキャラエディット「最強」だったあの男！

さらに、キャラクターエディットで相撲取り、プロレスラー、カンフー使い、キャットファイター（もちろん女性）なども作成できる。

で、プロレス・ヲタの筆者は桜庭でも作ろうかとプロレスラーを選択したんだが……あのー制作者のみなさん、デフォルトで出てくるキャラが、わざわざ藤色のタイツとレガースを着けているのは、偶然じゃないですよね!? これはやっぱりあの、ある意味で総合格闘技ブームで一番の貧乏クジを引いた元「最強」だった男、Uインター時代の高田延彦ですよね！ でも、よく見ると顔つきは小川直也似だったりする。微妙だ……。

さらにこのレスラー、「バーリ・トゥーダー相手に低空ドロップ・キックやらフランケンシュタイナーやら、ガード・ポジションからのジャイアントスイングやらをキメまくる」という涙なしには見られないシーンを連発する。とにかくもう、「開発スタッフ、分かりすぎてます！」としか言いようがない。

ただし、実際のプレイ感は、打撃が当たりまくったり、簡単にマウントが返せてしまったりと、バーリ・トゥードというよりは新日の格闘技ルール戦みたいな感じ。

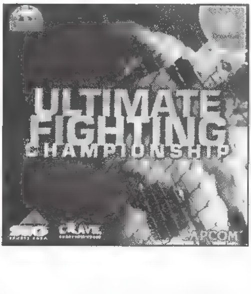
まあ、現実のバーリ・トゥードのようにガード・ポジションで抱き合ったままだったり、猪木・アリ状態で膠着し続けるのもゲームとしてどうかとは思うのも確かなんだが。

Xboxで発売されるという続編では、この「膠着」をどう表現するかというのが、最大のポイントになることだろう。

思えばマウント、ガードといったポジショニングを含む「寝技の攻防」のゲーム化にここまで挑戦したのは本作品が世界初ではなかろうか。

本作品は総合格闘技ゲームの先駆として、永遠に語り継がれていくのである。

（須々麻痺郎）



THE SIMPSONS WRESTLING
ザ・シンプソンズ・レスリング

**なんでわざわざプロレスなのか？
アメリカの国民的人気アニメ「シンプソンズ」をフィーチャーした謎のプロレスゲーム。
連射パッド最強のヨカン。**

メーカー
ACTIVISION
機種
プレイステーション
発売年度
2001
バトル度
★★

『ザ・シンプソンズ・レスリング』は、その名の通りアメリカの人気アニメ「シンプソンズ」をモチーフにしたプロレスゲームだ。

とはいうものの筆者は申し訳ないが『シンプソンズ』は某レモン味炭酸飲料のCMでしか見たことがない。

まぁ、何も知らずにレビューするというのもなんなので軽く調べたところ、「すでに10年以上続いている、アメリカで国民的人気を誇るアニメ」で「シンプソン一家の日常を、かなりブラックかつアダルト向けのギャグ満載で描く」とのこと。

つまり「サ●エさん」でカ●オ君がグレたり、ワ●メがロリコンオヤジに誘拐されたり、タ●ちゃんがサ●エとマ●オの夜のプレイを覗き見したり、とかそんな感じと理解してよろしいか（ベタな妄想）。

で、プロレスはどこにでてくるんですか？

くだらない前置きはそんなことで、ゲーム内容。主人公のシンプソン家をはじめとしたキャラクターたちが街のあちこちに設置された四角いジャングルで、弱攻撃・中攻撃・強攻撃の三つのボタンとジャンプや掴み技を組み合わせて闘うのが基本、というかそれだけ。

シンプルこのうえないシステムなわけだが、実は凶悪な問題点が存在している。

ずばりいって、このゲームには「ガード」がないのだ。相手の攻撃をガードする術がないとすれば基本は「殺られる前に殺れ！」なわけで、そうなるとやることは決まっている。

弱攻撃ボタン連打。

実際やってみると、CPUも弱攻撃連打してるっぽいので、大技なんか狙ってるヒマはほとんどナシ。

結局「連射パッド最強！」のファミコン初期のプロレスゲームみたいなもんなのである。

一応キャラは3Dだし、技とかセリフなんかも原作のキャラを基調にしてるっぽいし、ファンのみなさんにはグーなアイテムなのだろう、きっと。

（須々麻痺郎）

TAEKWON-DO
テコンドー

メーカー
ヒューマン（日本版）
機種
スーパーファミコン
発売年度
1994
バトル度
★★★★

韓国初のオリジナル開発基板で登場した対戦格闘ゲーム。その名もズバリ『テコンドー』!! テコンドーに固執するあまり、登場キャラすべてテコンドー使いオンリーというストイックさが魅力の1本。

このソフトを洋ゲーと分別するのは、ちょっと違うかも知れない。

なにせ隣の国・韓国産なんだから、正確にいえば「アジアンゲーム」ということになる。海外産には違いないが。

そう、この『テコンドー』こそ、純韓国産にして韓国初のオリジナル開発基板が使用された、まさに本場のキムチと同等の味わいがある対戦格闘ゲームなのだ！

だが、その誕生までは決して平坦な道程ではなかった。80年代後半まで韓国は国策によりTVゲームの開発を禁じていた。詳しい理由は知らないが、当時の韓国はパンクロックやレゲエなどのダルで反体制的音楽や、暴力描写の多いマンガも禁制品だったので、TVゲームも国民に害毒と政府は考えていたんだろう。しかし、その反面で海賊版ファミコンの開発&販売の温床だったのも事実。

技術者たちのスキルは日のあたらないところで確実に上昇していたハズだ。

そんな経緯で90年代に突入すると金大中政権が樹立。一気に文化解放熱が高まって、ついにTVゲーム開発も大っぴらにできるようになり、その第一弾として輝かしいデビューを飾ったのが『テコンドー』なのである（多分）。

ゲーム内容は「足のボクシング」と異名を取るテコンドーだけにすべてのボタンが足技のみという潔さ。登場選手も当然全員テコンドー使いなので区別がつかない上、あくまでスポーツゲームとして制作されているので『ストII』ライクな激しい攻防は皆無。

日本版はヒューマンからひっそり発売された本作品。もともと開発したのは韓国一の電機メーカー、ヒュンダイだという（韓国版のパッケージには、ヒューマンとヒュンダイの名が併記されている）。

これって「単に〝ヒュー〟つながりでリリースされたのでは？」とは考えすぎか。

（ソニー茨城）

DBZ (DEAD BALL ZONE)
デッドボールゾーン

直訳すれば「危険球地帯」！
あまりにも過激なバイオレンス球技ゲーム。
一球入魂ならぬ一球必殺の死合い（試合）に熱狂せよ。
無駄に生きるな、熱く死ね！

メーカー
GT INTERACTIVE
機種
プレイステーション
発売年度
1998
バトル度
★★★★★★

DBZ！　といっても「ドラゴンボールZ」の略ではありません。『デッドボールゾーン』です。

要するに、近未来チックなハンドボールのゲームです。ボールを奪って走ってゴールに投げ入れれば得点ゲット。ここで終われば普通に健全なスポーツゲームなのですが、そこはそれ血に餓えた人々が拵えた洋ゲー。過剰なまでにバイオレンス描写が盛り込まれています。

まずはボールを奪う際に、パンチ攻撃を繰り出すことが可能。もちろん反則はとられません。パンチするたびにコート内が鮮血で染まります。まさにハンドボール・ファイト・クラブ。僕はジャックの汚れたコブシです！　ボールそっちのけで乱闘を繰り広げたくなるハイテンションっぷりが最高。

さらに凄いのが、武器の使用が認められている点。使えるのは銃、爆弾、そして極悪チェーンソー！　気に食わない敵チームの選手を銃で射殺！　爆弾で爆殺！　ジェイソン気取りで相手選手をガリガリガリと削り殺すことも可能！　どこをどうすれば、こんなブルータルな発想が生まれてくるのでしょうか。洋ゲーの闇は重く深い。

血まみれ格闘要素を含んだスポーツといえば、映画「バトルランナー」や「ローラーボール」が思い起こされますが、やはりそういうキワドイ映画を観て育った人々が、こんなイリーガルなゲームを作ってしまうのでしょうか。向こうでは「バトルランナー」そのままなテレビ番組もありましたし。日本でも、「日常に役立つ生活の知恵」とか「見知らぬ男女が旅行して愛を見つける」などというヌルい番組は即座に打ち切って、心の奥底に眠る闘争本能に着火させるバトル番組をもっとオンエアしてほしいですね。

テクノスジャパンの『熱血高校ドッジボール部』以降、日本でも細々と球技ゲーが作られていますが、本作品のような殺伐とした内容のものがリリースされることを願います。

（平大電）

輸入、韓国、磐田。
IMPORT. KOREA. IWATA.

第8章 世界ウルルン大罪記

Chapter8: Column

洋ゲーの歩き方

買い付けのプロによるツアーガイド

ゴッド・ギャンブラー〜香港編

今ではGBAのバックアップツールをいとも簡単に作ってしまうほど、技術力では定評のある香港。イギリス領土から中国へ返還されると、摘発を恐れたかブラックマーケット自体はパワーダウンした。おかげでメーカーとしては結果オーライなのだが、日本や北米よりGBAのゲームソフトなどがやたらに輸入されている現状を見ると微妙なところか。

逆に洋ゲーを取り扱っているという部分では買いやすくなったかも知れない。注意点は精巧なコピーソフトまでもが出回っているので、購入の際は要確認すること。「異常に値段が安いものは決まってコピー品」という認識を持ってショッピングに挑めば、見分けられると思うゾ。

●黄金電脳商場

日本から香港へと足を運ぶ電脳青少年たちは、黄金電脳商場なる電子系ショッピングモールで買い物を済ませることが多いという。つまりはそれだけ何でも揃っているということなのだ。地下鉄のシャム・スイ・ポ駅を出た目の前という立地条件の良さもあって、閉店時間ギリギリま

で常に人で混みあっているのも微笑ましい。

黄金電脳商場の中は広いのだけれど、店舗がところ狭しと詰まっている。それに比例してか通路も狭い。香港という土地柄、コピーディスクが多く陳列されているが、値段も激安なので正規品との区別が付きやすいハズ。

プレステのコピーディスクに関しては「PC−ROM」と表記されているのだが（パソコンゲームのコピー品もすべて同じ表記で紛らわしいのだが）、当然それは正規品じゃないので「洋ゲーだっ！」と思っても間違えて買わないように。

もともとイギリス領だったためか欧米版マスターシステムのソフトが埃被って売っていたり、日本版のファミコン関連はもちろん、北米版NESやSNES、日本版メガドライブとか現地の人に相手にされてないような状態でショーケースに置かれているのだ。くまなく回れば掘り出し物も見つかるだろう。

コンシューマのゲームショップはゴチャンと店舗展開されているので、一通り見て回った上でゲームソフトの購入を検討しよう。

特に日本人だと値段の差が激しかったりするので、プライス表示されていない店でおこなう、とっておきの値引き交渉術を伝授しようじゃないか。強引な性格である筆者のやり方だが、今までの成功率は80％！まとめ買いする際には全世界どこでも通用するハズなので実践してみてくれ。

その1　店では3品以上購入するプランを立てる

その2　まず2品買おうと店員に合計金額を聞く

その3　わざと「う〜ん…」と悩んだ演技をする

その4　「安くしてプリーズ！」と哀願する

その5　多分ダメなので又「う〜ん…」と悩む

その6　おもむろにもう1品狙っていたアイテムを手に取る

その7　「これも買うから安くしてプリーズ！」とさらに哀願する

その8　店員は悩むハズ。そこで「アリガトウ、サムライ、プリーズ、ミスター！」とかキテレツな日本語を交えて強引にお願いする

その9　このようにしつこく食ら

いつくと、意外と根負けしてくれる
その10　値引き購入できたら「サンキュー、サムライ！」とか感謝の言葉を表す
……『鬼武者』などの侍ゲームのおかげで、海外のゲームファンは「サムライ」というワードに反応してくれるのだ。

バンコク・デンジャラス～タイ編

タイのバンコクといえば……コアなゲームユーザーには、コピー品が激安で販売されていることしかイメージが浮かばないかな？
まぁその通りなんだけど、違法アイテムの購入方法を紹介したって、現地に行けばデパートの伊勢丹ですらGBやFCのin1が売っているくらいで、どこでも買えてしまうから意味がない。それに国内へ持ち帰ってもリスクが大きい。というワケで、タイで洋ゲー（日本のソフトも海外では洋ゲーになる!?）の正規品を購入するポイントを教えようではないか！

●パンティープ・プラザ

「パンティープはコピーCDばかり売っているから行くな」という歌詞が付けられたCDまで発売されているほど、現地人から旅行者に愛用されているパンティープ・プラザ。電脳ショッピングモールとしてもオールマイティに揃っていて、PCマニアやゲームっ子にはバンコクでもっとも利用されている有名な場所なのだ。

ここは見た目はショッピングモールという感じ。全体的に外装も内装もそれなりにキレイな作りで、イベントスペースも用意されており、タイ人コンパニオン姉ちゃんが頻繁に新製品発表のデモンストレーションを行っている。
ソフトウェア関係においては、店舗全体の割合で6割ぐらいがコピー品じゃないかな。すべて回りきるには2時間以上かかるのでは？　と思われるぐらい多数の店舗がテナントとして構えている。
店によるのだが日本や北米から輸入されてきたゲームソフトもさりげなく陳列されているので、目を凝らして探してみると思わぬ拾いモンがゲットできることもしばしば。古いところではGB、FC、NES、S

ＮＥＳ。新しい部類でも北米産プレステの紙ジャケット時代だった旧作が若干売られているぐらいか。パンティープ・プラザは繁華街に面しているので、バンコクでも足を運びやすい場所だと思う。

●ＩＴモール

パンティープ・プラザに対抗して作られたというＩＴモール。もともとヤオハンが潰れた後にできた新興のショッピングモールである。

ここはフォーチュンホテルと同じ建物にあるのでパンティープと客層が違い、外国人やカップル、親子連れも多くも見られる。ゲームソフトはコピー品の取り扱いが少なく、日本から輸入してきた正規品のＧＢソフトやＧＢ＆ＦＣのin1が中心。

ＩＴモールはバンコク観光エリア中心部から、ちょっと離れたローカルなところにあるのであまりオススメはしないが、時間があれば寄ってみよう。

●サパーレック

コピーゲームソフトの闇販売で、人気に火が点いたと言われているサパーレック。すぐ横には川が流れていて、台風などで川が氾濫し床が水浸しになったりとか、週に2回ぐらい警察とのイタチごっこがあったりとか、何かと店舗経営しづらいここは、いかにもアジアンな雰囲気を漂わせた聖地なのだ。

以前までのパチモノ好きなゲームっ子は、バンコクへ来る理由というと必ずサパーレック経由で、ＭＯＤチップなどを買い求めていた。が、現在はソニーの現地法人が目を光らせており、取り締まりの強化でコピーディスクに関しては大っぴらに販売をしなくなったのである（隠れて販売するのが当たり前になってきている）。

その代わり、売るアイテムが減ったということなのか定かではないが、日本産のファミコンやスーファミの箱説付き新品ソフト、北米産のＳＮＥＳソフトなどのデッドストック品が大量に陳列されるようになった。セガ系ではメガドライブやジェネシスもあるのだが裸ソフトが中心。北米版のセガサターンソフトも若干見られた。

２００２年中にも、老朽化に加え警察の圧力で潰されるそうで、在庫

処分っぽいことを行っている店舗もあるようだ。警察との抗争にも疲れているのだろうか……さすが聖地だけあってナゾだらけ。

デス&コンパス〜メキシコ編

香港・台湾・タイといったアジアンルートより、メキシコ国内へ輸入されている電化製品の方が数多く、ファミコンのin1系パチロムやプレステのコピーディスクまでもが同じく輸入対象になっている……っていうか密輸だろってか。

もともとは任天堂がSNESソフトの工場を展開してから、コピーゲームというパチモノ魂に目覚めてしまったメキシカン。純度の高い大麻やコカインと引き換えに、ゲーム含めたコピー品の数々をブラックマーケットが仕入れているとの都市伝説まである。

治安がとても悪く、1人でメキシコへ洋ゲーを買いに行くのは薦められないが、やはり「MADE IN MEXICO」産のデッドストックSNESソフトが沢山眠っているのは魅力的なのだ。危険を冒した分レアなモノも入手できるが、命の保証はない……。

●テピート市場

メキシコシティ内で最も犯罪率の高いエリアであるテピート。このテピート地区では映画さながらマフィアの抗争があったり（昼間から銃撃戦が見れることもあるゾ）、多数のストリートチルドレンが生活しているので、密輸品から盗品まで日用品や食料品と共に売られている市場としても有名である。

1日で回りきれないほどのお店があり、筆者が確認できただけでゲームを販売しているところは20カ所ぐらいあった。他にもあると思うが、いかんせんこの市場は広大すぎて手におえない。

取り扱っているゲーム関係ではプレステ・ドリキャスのコピーディスク、ファミコンのin1はもちろん、任天堂製ではFC・SFC・NES・SNES・GB・N64の他、北米版バーチャルボーイもソフトのみだが新品で発見。特にSNESの新品ソフトは数多く、マニアに荒らされない限り在庫は豊富なハズ。セガ製では北米版マスターシステムとG

ENESISぐらいしか発見できず、サターンは本体・ソフト共に見られなかった。

珍しいモノでは北米版PCエンジンの『アダムスファミリー』『スプラッターハウス』などのソフトが新品で眠っていたり、ATARI旧ハード用と思われる古いタイプの『パックマン』や『ポールポジション』といったナムコ作品がデッドストックであったりと、探せばドンドン出てくる様子であった。

スリや強盗が多いのでバッグを持ち込むのは危険。どうしてもバッグを持っていくというのならば、背中や肩に掛けずに胸で抱えるようにすれば安心だろうが、引ったくりには注意が必要。それと、バスで行かずにタクシーの利用を推奨する。

ブラック・ダリア～アメリカ編

やはり洋ゲーマニアにとっての聖地と言えばアメリカであろう。アメリカの主要都市は東のニューヨークと西のロサンゼルスに分かれるが、ニューヨークにはゲームショップ自体が少ないし、品揃えもほとんどプレステ中心に変化してきているので、レトロ系の洋ゲーを買い求めるのには適していないかな。

ブルックリン橋を渡ったエリアまで踏み入れればGENESISやNESとかが眠っているのだが、スパイク・リー監督の「ドゥ・ザ・ライト・シング」に近い雰囲気の黒人街にある……よってリスクが大きいので薦められない。

その一方ロサンジェルスはというと、中古ゲームショップからトイザらスにフリーマーケットなど、購入できる場所が豊富なのでビギナー諸君らでも簡単に洋ゲーをゲット可能なのだ。

●トイザらスを攻略せよ！

ロスの観光ガイドにはサンタモニカ店しか紹介されていないトイザらス。このサンタモニカ店だけしか知らないとゲーム関係も少なくガッカリしてしまうだろうが、他の地区にも沢山あるので、郊外に建てられているトイザらスへと足を運んでもらいたい。

ディズニーランド近くのアナハイム地区や、日本人が多く住んでいるトーランス地区にあるトイザらスは

レトロ系ゲームに関しては在庫も少なく、無駄足になるのでパスしても良いだろう。オススメ店舗として例に上げると、オンタリオ地区のキッズザらスに隣接されているトイザらスだ。目の前が「オンタリオ・ミルズ」というアウトレット系ショッピングモールで（このモールにもゲームショップとトイショップがあるのだが、レトロ系ゲームは既に日本人が買い占めたそうで皆無）、わかりやすいところに建てられているゾ。車での行き方は、フリーウェイの10号線を遥々東に1時間ちょい（かっ飛ばして）走ると「HAVEN AVE」という出口が右側に現れるので、そこを下り交差点を左に曲がれば「ONTARIO MILLS」というモールへの案内板が出てくると思うのでそれに従って進めばＯＫ。

●ロスの中古ゲーム屋でレトロゲームをゲット

最後に、筆者御用達のＵＳＥＤゲームショップを大公開。すべてロス市内にあるので、レンタカーさえ借りればすべて足を運べると思う。各ホームページで詳しい場所を確認し、いざ渡米するべし!!　では幸運を祈る。

■Game Land　http://www.gamelands.com/

日本人経営ショップ。日本国内では「ファミコンショップＶＩＳＣＯ」という名前でローカル地区にて店舗展開している。ＧａｍｅＬａｎｄとＶＩＳＣＯのオーナーは肉親関係なのだ。日本産ソフトの入荷に関しては飛び切り早い……が値段も高い。ＮＥＳ時代からのゲームはすべて網羅しているので各機種共に在庫は取り揃えられている。店員にも日本人が多く接客対応も親切で好感度良。トーランス店の他、3店舗アリ。

■WANPAKU　http://www.wanpakuusa.com/

店名から察する通り、日本では〝わんぱくこぞう〟で有名なゲームショップのＷＡＮＰＡＫＵ-ＵＳＡ。日本人の多く住んでいるトーランスに第一号店を出店して日も浅いので、レトロ系ゲームの在庫はゼロ。しかしこの店の面白いところは、店内奥に備わっている「ビデオゲームホール」という遊び放題のスペース。日本語版・ＵＳ版２０００種類の在

庫の中から、各機種利用したいゲームソフトを選んでプレイできるのである。時間内ならソフトの交換も自由。平日ならば$5で時間無制限。これでクソゲーチェックが可能だね。

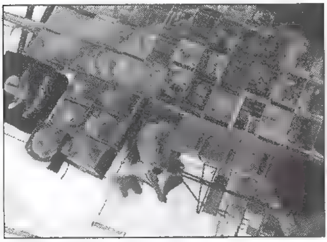
■Game Dude http://www.gamedude.com/

ノース・ハリウッドにある老舗のゲームショップGameDude。1戸建ての大きなゲームショップで、ATARI時代からのレトロ系に最も強くてレアモノも豊富。ネオジオやセガサターン、ATARI系などにプレミア価格が付けられている。特にGENESISは種類も多く、店に行く度に在庫状況も変化しているので見逃せないのだ。買取値と販売値を自分のホームページで掲載しているので、所有者は売りに出しやすいとか。オーナー曰く、それがストック増やしていくコツらしい。USED店ではロス最大なので自分の目で確かめる価値はあるゾ。

（ジャンクハンター吉田）

香港、黄金電脳商場の写真。
マニアならば、夜景に見とれずこっちに直行。

秋葉原のジャンク街のようなタイのショップ。
すさまじいソフトの数。



メキシコの怪しげなゲームショップ（?）を激写。
ウサン臭さ120パーセント。

ロスといえばハリウッドサイン。
ゲームの買い出しついでに拝みに行こう。

Chapter8:
Column

問い合わせ不可！ すべてが謎の韓国ゲーム『MANIC GAME GAL』

まず最初に説明しておくと、このゲーム、市場には出回っていない。入手経路は一切不明。アジアの片隅に転がっていたとしか言いようがない。ただひとつ分かっているのは、某日本産RPGに関わった韓国のゲームクリエイターが作った、というだけである。あとはご想像にお任せする。

戦え！ マニック・ゲーム・ギャル

とにかくゲームを起動してみよう。一昔前のアニメ番組のようなオープニングムービーが終わると、おもむろにストーリーが進行。ゲーム会社の会議の模様が映し出される。ソフトでは大成功したもののハードでは失敗してるという、どこかのメーカーを想起させるこの会社、新しいハードを出すつもりらしい。そのハードはまさに最強仕様。世界中にあるハードのエミュ機能を搭載しているという。

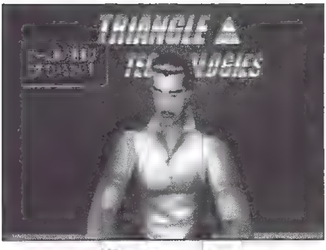
そして、新機能を使ったゲームのテスターを、ゲームユーザーから選ぼうということに。それに選ばれたのは、ある女子大生。彼女こそがマニック・ゲーム・ギャルだ（と思われる）。

ゲーム会社からハードを渡され、その新機能でなぜかヒロインに変身、正義のため戦うというすごい設定である。ハードを渡されるまでの展開が異常にタルく、講義をサボって学食で飯を食うとか、意味のないリアルさ満載。ある意味『シェンムー』や『ガンパレード・マーチ』を超えている。どこでどうフラグが立つのかサッパリ分からないので、大学内をウロウロすること必至。しかもヒントはゼロに等しい。異常である。

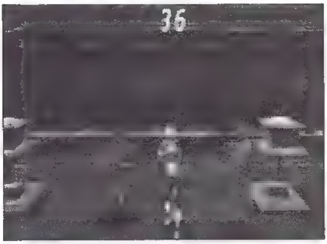
登場人物はすべて英語をしゃべり、さらに日本語字幕が出るという無国籍要素満載の謎すぎる韓国ゲーム『MANIC GAME GAL』。

フォローするならば、アメリカ・日本・韓国を「オタク」というキーワードで結び付けようとしてグチャグチャになってしまった惜しい作品だ。ハッキリ言って、一見の価値アリ。念のため言っておくと、本作品は編集部がでっち上げた架空のゲームではなく、間違いなく実在する……。

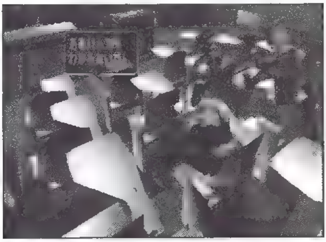
（編集部）



ゲーム会社の社長。
「あの人にソックリ」とか言わない。



最強ハードで動くというゲーム。
タイトルは「オタク クライシス」！


ヒロインの大学での様子。講義を受けないと
先に進めないという驚異のシステム。

ところで「MANIC」って何？　躁病ってこと？
「マニアック」の間違い？

Chapter8: Specials

洋ゲーサミット in 磐田

メッセサンオー・カオス館、ジョーカーX、洋ゲーマニアのコアな語らい

「静岡県磐田市に、とんでもない洋ゲーの店がある！　ぜひ行くべきだ！」と主張する植地と灸は、秋葉原随一の洋ゲーショップ「メッセサンオー・カオス館」の店長・土屋氏を引きつれ、新幹線で静岡へ向かった。

噂のお店「ジョーカーX」は、想像以上にすごい店だった。ジャガー本体を始めとする洋モノ、レアアイテムの大行進！　その強烈な商品ラインナップにひとしきり驚愕した後、同店店長である木村氏に話を伺うべく、近所のファミレスで「洋ゲーサミット in 磐田」が開催された。日本有数の洋ゲーマニア4人が、洋ゲーの魅力を語りまくる！

仰天！東京から来る価値アリ！

土屋　店内を見させてもらいましたが、いやぁ、よくあれだけ集められましたねぇ。

木村　いやいや、メッセさんにはかなわないですよ。

植地　でも、手に入りにくいモノが絶妙に揃ってますよ。すごすぎます！

木村　手に入りにくいから欲しいかっていうと、別に欲しいわけではないんですけどね（笑）。

玲太　仕入れはどうされているんですか？

木村　お客さんからの買い取りですね。あと、実は自分のコレクションを小出しにしていたりします。

植地　コレクションを小出しに！　普通、マニアならば手放さないもんですけどね（笑）。木村さん、かなりの太っ腹！　実際、コレクションはいつ頃から始めたんですか？

木村　小学校の頃からかなぁ。一応、ファミコン以前からゲームに触れてましたけど、やっぱりよくプレイするようになったのはファミコンからですかね。

植地　お店の名前「ジョーカーX」の由来は？

木村　もともと「ジョーカー」っていう同人サークルやってたんですよ。それにXを付けただけで。意味は別にないんですよ。

怜太　ひそかに、Xboxの先取りですね（笑）。

植地　（無視して）そのサークルはいつ頃から？

木村　18歳くらいですね。もともと「ポジティヴ」というサークルがありまして、そこの仲間のなかからマジコンでソフト作れる環境があるやつだけ集まって作ったんです。

怜太　「ゲームラボ」誌の広告で、店のお名前だけはバッチリ記憶に貼りついてました。「ウワー、こんなソフト売ってるよ！　異常だ！」って（笑）。

植地　ボクも前に「ゲームラボ」が取材した記事で見まして、「ここはスゴいぞ！　絶対に行かなきゃいかん！」とずっと思っていたんですが、ついに念願が叶いましたよ。感動しました！

木村　いやぁ、まさか東京からわざわざいらっしゃるなんて（笑）。

「銃を撃てるゲームありませんか？」

怜太　通販もされているようですが、やはり通販の割合が多かったりしますか？

木村　意外と店売りが多いんですよ。遠方からまとめ買いの人が多いですね。

植地　我々のような熱意あるお客が（笑）。

怜太　じゃあ、全国から財布パンパンにして「磐田詣で」に来るんですね。

木村　ただ、お店に来ると「あれもこれも欲しい」ってお金が足りなく

なって、けっきょく通販扱いになるケースが多いです（笑）。

植地 今日の僕らも一緒ですね。お金が全然足りませんよ！（笑）

怜太 お店に来る年齢層はやっぱり高いですか？

木村 そうでもないですが、40歳を越えてるお客さんもいますね。

植地 ……そういえば、15歳未満は入店禁止なんですよね（笑）。

木村 いや、別にゲームの価値や遊び方が分かっていれば15歳以下でもいいんですよ。実際、中学生くらいのお客さんもいますし。

土屋 ウチにも「銃をバンバン撃てるゲームありませんか？」って来た中学生がいました（笑）。

植地 そんな時は「じゃあ『ダイ・ハード トリロジー』をガンコン付きでどうよ！」って薦めておく（笑）。そういう中学生が増えるのは実に頼もしいことですよ！

怜太 ちなみに、女性客はいますか？ 個人的に、すごく興味あるんですが……。

木村 う一ん、いることはいますけど、洋ゲーの場合はたいてい彼氏と一緒に買いに来ますね。

土屋 女の子1人で洋ゲー買うっていうのは、あんまり聞いたことないですね。

怜太 やっぱ男のホビーですかね、洋ゲーは。

植地 メッセに女性のお客さん来ますか？

土屋 来ますけど、違うモノを買っていきますね。

植地 ああ、『ザ・キング・オブ・ファイターズ』のグッズとかですね。「庵様じゃなきゃダメなの！」って（笑）。

怜太 女の子が、いきなり「血の出るヤツください」とかいうと、怖いッスよ。

植地 そういえば木村さんはご結婚されてるそうですが、奥さんは洋ゲーに理解あるんですか？

木村 ありますね。プレイまではしないですけど。

一同 すばらしい！！！！

植地 土屋さんの奥さんは？

土屋 理解あるも何も、僕ら社内結婚ですから（笑）。

怜太 いやー、とてもイイ話ですね。「洋ゲーと嫁」って本が一冊書けますよ！

植地 書けないよ！

電撃！モーヲタ党宣言！

植地　それで今日は、「洋ゲーの魅力とは何か？」ということを皆さんでダベり合いたいなと思っているわけです。

木村　ボクが思うに、洋ゲーの評価は「血が出るか出ないか」なんですよ。血が出ればポイントが高い（笑）。

植地　おっしゃる通りです！　そもそも、この本は「残酷ゲーム」とか「血みどろゲーム」ばっかり集めたところから始まりましたから。実際、洋ゲーに限って言えば、血が出る量と評価が比例してると思うんですよ。これは大事な話です。

土屋　そうそう、ウチの場合も、血の色が赤くなかったら、値段が下がります！　緑とか白い血なんてダメダメ！

怜太　それも名言ですね！

植地　ここ、強調したいですね。血の色が赤くなかったら、値段が下がる！

土屋　さっき話した中学生じゃないですけど、実際に「残酷なゲームありませんか？　残酷なら、どんなんでもいいです」って聞いてくるお客さんがいますよ。

怜太　ウハハハ！　それは裏ビデオ屋に行って「とりあえずエロいヤツください」って言うようなもんですね。

植地　「抜けるやつ下さい」って（笑）。本能に忠実なのはイイことですよ！

土屋　お客さんもちゃんと分かってて、「このゲームの血は何色ですか？」って聞いてくるんですよ。

怜太　ダハハハ！　「てめぇの血は何色だ！」って、「北斗の拳」じゃないんですから！

植地　そういう「血みどろゲーム」の基本というと、やっぱり『モータルコンバット』だと思うんですよ。今日ここに集まった皆さん全員が「モータルコンバット・ヲタク」……つまり「モーヲタ」ということですよ！

土屋　「モーニング娘。」じゃなくてね。

怜太　『モータルコンバット』は、しっかり映画も観ちゃいましたからねぇ。大失敗作だった（笑）。なのに懲りずに「2」まで観た。

植地　オレなんかレビューも書いち

ゃった。

木村　ＤＶＤ買っちゃいました。

植地　さらにタイで作られたパチもんモーコン映画のＤＶＤまで買いましたよ。とにかくですね、ボクは実写取り込みのキャラクターから「ドババババババー！」って血が出たのを見て、「新時代が来た！」って実感したんですよ。あの衝撃が忘れられない。

怜太　まさにディープ・インパクト。キャラを動かしていない時でも、微妙に揺れてるのがいいですよね。すべてに味があります。

植地　カクカクした動き、リアルな質感。それにあのボイス！　「アペラペタ～！」、「オマエニアイタインダ！」って。ワケわかんねぇ東洋感覚ですね。

木村　英語でも日本語でもない。

土屋　得体の知れない「モーコン語」ですね。

植地　ジョン・ベルーシが「サタデーナイトライブ」でやってた「サムライ・ベーカリー」っぽいですね。三船敏郎のモノマネ。日本語ってのは、アメリカ人のネィティブな耳で聞くと虫の鳴いてるような発音に聞こえてるらしいんですよ。そこにどんな意味があるかなんて考えない。

怜太　そもそも「実写取り込み」っていう技術がすでに洋ゲーっぽいですよね。『ストリートファイター　リアルバトル　オン　フィルム』を筆頭に。

土屋　あれは確かに洋ゲーですね。

木村　「バンザーイ！」とか、「ハラキリ！」とか。

植地　キャプテン・サワダ最高！　ボク的には『ストII』でプレイすべき作品は『リアルバトル』だけイイと思ってます！　ああいうテイストや世界観って、今や貴重ですよね。ぜひ保護すべきですよ！

怜太　無形文化財に指定（笑）。実写取り込みって、本当にそそられますよね。「コレはボクらのためのゲームだ」って。でも、そういう感覚が分かる人って、どの程度いるんでしょうねぇ。

木村　極端に分かれるんですよね。好きな人はトコトン好きだけど、嫌いな人は絶対に受け入れない。

植地　日本でも『モーコン』シリーズが一応発売されましたけど、売れ行きは全然パッとしなかったですね。シリーズ全部が発売されている

わけでもないし。

木村　そもそも『ゴールド』とか『アルティメット』とか、何バージョンあるのかさえ分からないですけどね（笑）。

怜太　とりあえず、『モーコン5』が日本で出るかどうかが非常に注目ですね。

木村　『モーコン5』は、マルチプラットフォームって言ってますよね。XboxにGBアドバンスにゲームキューブにプレステ2……。その勢いで日本でも発売されて欲しいですが。日本では「黒船サンパチシリーズ」の『ゴールド』が最後ですからねぇ。

怜太　あれは完全に沈められましたね。

植地　撃沈って感じで。

怜太　黒船じゃなくって「元寇」だった（笑）。

植地　ボクの予想では、実は新ハードになってもあんまり進化してないんじゃないかと思うんですが。

木村　確かに『モーコン4』くらいで頭打ちでしたからね。

植地　『モーコン4』が出てから、年後くらいの発売予定だったんですけど、当時の流れからいくと次は『モータル・タッグ・コンバット』だろうと思ってたんですよ。二人がかりでフェイタリティ（笑）。

怜太　左右から二人で引っ張って真っ二つとかイイですねぇ！　キャラクターの組み合わせで技が変わったりして。

植地　いやぁ、夢が広がるなぁ！

（植地註：後日、MIDWAYの公式ホームページを見たら新システム「チーム・フェイタリティ」が開発中と発覚！　予想は見事に的中したのだった）

洋ゲーマニア養成所、メッセサンオー

怜太　皆さんの洋ゲーとの初めての出会いっていうのは、どんな感じでしたか？

木村　それこそメッセさんですよ。裏道の方にあった頃です。

土屋　まだ「オーバートップ」だった時代ですね。そうとう昔ですよ。かくいうボクも最初の出会いはメッセでした。まだメッセの店員になる前、ジェネシス版の『ソード・オブ・ソダン』をメッセで買ったのが最初（笑）。

植地　それはイイ話だなぁ（笑）。それで人生が変わっちゃったわけですね。

土屋　当時、雑誌で「血がドバドバ出るスゴいゲームが出た！」って書いてあったので、「うわー、これ欲しい！」とメッセに走ったんですね。そしたら8000円ぐらいの値がついてて「高けぇよ！」なんて文句言いながらも購入しましたよ。で、プレイしてみたら「うわー最悪のゲームだ〜！」って、すぐ売っちゃった（笑）。

怜太　そして、気がついたらメッセの店員になったと。

植地　ますますイイ話だ！

土屋　仕事を転々としてる頃、「そういえばゲーム系の仕事をしたことってないないぁ」と思って、なんとなくメッセにバイトで入ったんですけど、そのままズルズルと。

植地　今やカオス館のフィクサーですからね。それもこれも『ソダン』のお陰（笑）。

怜太　ボクは、洋ゲーの存在は前から知ってたんですけど、なかなか触れるきっかけがなくて。そんな時にプレステ版の『ダイハード・トリロジー』と運命的に出会いまして、思いきって海外のプレステごと買っちゃって。

植地　ちょうどボクと灸くんがゲームやりまくってた頃ですよね。『トバルNo．1』で一晩100連戦やったりしてた頃（笑）。で、2人ともアクション映画が好きで、「海外で『ダイハード』のゲームが出てる」と盛り上がったんですよ。

怜太　それでプレイしてみたら、「これは、日本のゲームと何か違う！　有無を言わせぬパワーがある」って感じたんですよね。そこからドンドン洋ゲーにハマって、韓国に買い出しに行くまでになっちゃった……。

木村　ボクが最初に海外に行ったのは香港でしたね。香港に行ってからというもの、もうドップリと洋ゲー漬け。

怜太　海外には今でも行かれるんですか？

木村　最近は面白くなくなってきてるので、あまり行かないですが。でも、基本的には足で探さないとダメなので、行く時は行きますよ。

植地　アメリカなどにも買い付けに行かれるんですか？

木村　ええ、行きますよ。ただアメリカは、広すぎてどこに絞っていいのか分からないんですが。

土屋　意外と「トイザらス」が狙い目なんですよね。ジェネシスのソフトを投げ売りしたりしてます。中古ゲームショップなどは営業時間がアバウトで、狙って行っても閉店していることがあって。あと、行ってみたらスラム街だったり（笑）。

植地　命がけの買い付け（笑）。

土屋　きっと、すれっからしのガキが万引きしたソフトを売ったりしてるんでしょうね。

怜太　いや、そういうガキが将来、実体験を元に『GTA』とか作るんですよ！

植地　ゲームに対する姿勢の違いを実感しますね。

理不尽さを楽しむんですよ！

植地　最近の洋ゲーでは、『ソルジャー・オブ・フォーチュン』がイイ感じですね。アレはハンパじゃない！　敵を殺しただけじゃ終わらなくて、死体にもダメージ判定があって、サバイバルナイフでその死体を切り刻み続けられる。最終的にはバラバラに解体しちゃうところまで行きますから（笑）。

木村　でも難易度が高いんですよね、洋ゲーらしく。

植地　主観型の3Dゲームなのに、いきなり背後から地下鉄に轢かれたりして（笑）。「バーン！」って音がして画面が真っ赤になるの。理不尽すぎ。

怜太　そういう理不尽さを楽しめるかどうかが、洋ゲーマニアかどうかの分かれ目でしょうね。

土屋　「難しいからクソゲー」と言ってしまえばそれまでだけど、それをいかに楽しむのか、と。

植地　アメリカだと、ビデオみたいにゲームがレンタルされてるから、すぐクリアされないように激ムズになってるんですよね。そういう事情があるから、ただ「難しいから」って切り捨てるのは間違ってる！　それが基本なんですから。

怜太　たとえ難しくても、絶対にチートコードがありますからね。

木村　基本的に、改造OKですからね、洋ゲーは。なんとかなるんですよ。

土屋　その辺はユーザーのゲームに

対する姿勢が違うんですよね。海外と日本では。

怜太　最近の日本のユーザーも、多少そういう面で余裕が出てきたとは思うんですけどね。「クソゲーと分かってて、だからこそ遊ぶ」という価値観が生まれましたし。

植地　思うに、日本のゲームが親切すぎるんですよ。マニュアル見ながらちょっと遊べば、だいたい覚えられるでしょ。でも洋ゲーって、何の説明もないまま、いきなりゲームの中に放り出されるでしょ。

怜太　まぁ、マニュアルが英語だから読めないってのもあるんですけどね（笑）。

植地　それを言うなよ！　洋ゲーは、操作方法など一から自分で手探りで見つけるところからゲームが始まってるんです！

土屋　そこから楽しめるようになれば、もう立派な洋ゲーマニアですな（笑）。

植地　洋ゲーの基本は「死んで覚えろ」ですからね。

木村　『トゥームレイダー』などは典型ですよね。

植地　1ミリでもズレたら死亡とか。

怜太　あまりにも不親切ですよね。「こんなとこにアイテム隠すなよ！」とか。

土屋　『トゥームレイダー』は映画も公開されて、日本でも移植発売されてますけど……。

植地　親切なゲームに慣れた日本のユーザーには厳しい気もしますね。文句言わずにプレイしろと（笑）。

怜太　洋ゲーを見ていて思うのは、オープニングが凝っているものが多いことですね。

木村　それはNESからの伝統ですね。パソゲーからの流れかもしれないけど。

植地　その代わり、ロード時間が長い長い（笑）。

土屋　メーカーのロゴが飛ばせない、とかね。とにかく忍耐力が必要なんですよ（笑）。

怜太　そういうユッタリとしたペースで遊ぶのも、楽しみ方のひとつだと思いますけどね。「そんなにセカセカするんじゃない」と（笑）。

植地　うん、その冗長さもまた洋ゲーの魅力ってことで。いや、それは単に開発者のスキルが足りないだけなのかな？

怜太　そのスキルの足りなさ自体が洋ゲーなんですよ！

激殺！洋ゲーは拳で語れ！

怜太　「とっつきやすさ」という点では、先に話が出た「言葉の壁」が大きいですよね。

植地　そうそう、『ディアブロ』をあえてスカンジナビア語でプレイしたんです。雰囲気は出るんだけど、字がまったく読めなくて（笑）。

怜太　それは植地さんがいけないいんですよ！

土屋　洋ゲーの中には日本語表示できるものもありますけどね。

木村　たとえばRPGなどで、アメリカンジョークをふまえた謎解きが出たりすると、まったく分からないですからね。先へ進めない。だから、どうしても格闘とかアクション系のものを遊んじゃうんですが。

植地　まったくですね！　拳で語り合えばいいんですよ！　ボディランゲージでオールOKです。そうすると結局『モーコン』ネタに話が戻ってくるわけですよ！

怜太　やっぱり、それしかないですね。「洋ゲー知りたきゃ、まずモータルコンバットだ！」と。

木村　『モーコン』がダメな人は、すべての洋ゲーがダメなのかもしれませんね。

土屋　踏み絵ですね、まさに。

怜太　ボクらなんかバンバン踏んじゃいましたよ！

植地　あんまり踏みすぎて血が出ちゃった（笑）。

というわけでXboxに期待せよ

植地　やはり洋ゲーマニアにとって気になるのはXboxなんですけど、実際どうなんでしょう？　なんか「炊きたてのジャガーの匂い」がするんですけど（笑）。

木村　とにかくデカいですよ。

怜太　コントローラーもデカいですからね。さすがに日本仕様は小さくなるみたいだけど。

土屋　外国仕様と日本仕様でコントローラーが違うっていうのは笑いました。

植地　洋ゲーをトコトン楽しむんだったら、あえて外国仕様のデカい方選ぶべきでしょう！　あれをグリグリ動かすのが醍醐味なんですよ！

とにかく、Xboxで狂ったゲームが出ることに期待してます。

怜太 早めにポシャれば、イカれたゲームがいっぱい出るかも。

植地 ハード初期は頭数揃えなきゃいけないから狂ったソフトが一杯出ますから。さらにハードの寿命が決定すると、状況はやりたい放題に突入するんです。ドリームキャストで『ソルジャー・オブ・フォーチュン』が出たり、N64で『コンカーズ・バッド・ファー・デイ』が出たりと。

土屋 Xboxはエミュレータが動くようになると間口が広がると思いますが（笑）。ドリームキャストのようにPCエンジンのソフトが動くとか、PCソフトが動くとか。

木村 秋葉原の萌え系ユーザーがみんな注目しますね。

植地 Xboxで『臭作』とかやるんですね。そういう方向もアリかと。

怜太 そういうわけで、我々はXboxを応援します！ プレステ時代に悪名を轟かせたソフトメーカーが集結してますからね（笑）。

一同 ビル・ゲイツ様、ひとつヨロシク！

（2001年10月某日、静岡県磐田市にて収録）

注目！ショップ紹介デス！

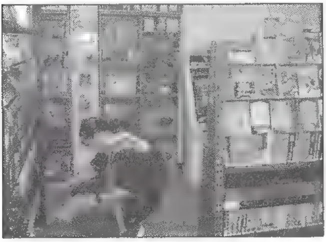
ジョーカーX
〒438-0086 静岡県磐田市見付1203-1
TEL 0538-39-2454
営業時間 12:00～20:00
定休日 木曜日
http://www.joker-x.com

メッセサンオー・カオス館
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-8
営業時間
月～水 10:30～20:00
木・土 10:00～20:00
金 10:00～20:30
日・祭日 10:30～19:30
年中無休
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

（どちらのお店も通信販売やってます！）

左:ジョーカーX店長、木村竜司氏。
右:メッセサンオー・カオス館店長、土屋輝樹氏。

ライトブラスター同梱の『ダイ・ハード』を発見し、
驚きを隠せない植地氏。



ジョーカーX店内をチェックする土屋氏。
秋葉原の猛者はそこに何を見るのか?

洋ゲーサミット4人衆による記念撮影。
洋ゲーの未来は明るい! (のか?)

これが「ジョーカーX」だ!
洋ゲーマニアは脳裏に焼き付けろ!

表には「15歳未満は保護者同伴!」の貼り紙。
イカす!

ジョーカーXの店内を激写。
洋ゲーマニアならば悶絶必至だろう。

あとがきフェイタリティ1

もはや「ゲーム大国」とも呼べるほどに発展した日本で生活をしてると、スクウェアやSCEが発売するゲームがグローバルスタンダードであると錯覚してしまうが、ちょっと世界に目を向ければ、オタク文化先進国という高台からは見えなかった広大なスラムの存在に気付くだろう。

よく「子供たちが残虐なTVゲームをプレイするのは悪影響だ！」と大人が断罪してるのを耳にするが、本書でレビューしてるショック&残酷な洋ゲーは、すべてに厳しい年齢制限が設けられており、北米及び欧州の小売店ではレジでIDカードを見せないと購入できないシステムになっている。つまり、すべては大人のためのものなのである。

そう考えれば『モータルコンバット』はゲームにおける「割礼の儀式」であり、そのボーダーラインは我が国とは比較にならないほど明確なのだ。高台とスラム……天国と地獄の境界線が曖昧なのは他ならぬゲーム大国の日本であり、その差を埋めない限り本当の意味での「自由な表現」は訪れないのではないだろうか？

最後にやたらとマジメなコトを書いてしまったが、本書によって今まで黙殺されていた海外発信ゲームソフトの真価を見出してもらえれば幸いである。

ソニー茨城

あとがきフェイタリティ2

駄菓子屋の軒先にあった『ドンキーコング』（プレイ代10円）をダンボール被りながらやりまくってた頃から、僕にとってゲームとは「刺激物」でした。それからずーっと、新たなる「刺激」を求めて、僕はゲームに触れ続けてきました。そのひとつの到達点が海外産のバトルゲーム。そりゃあもう刺激的すぎでした。

日本は世界でも間違いなくトップクラスのゲーム大国です。マシンもソフトも何でも揃ってます。でも逆に溢れすぎてて飽和状態なのか、自分たち以外の国のゲームに関心を持つ人が意外と少ない。欧米でもアジアでも、凄ぇゲームがたくさんあるのに。

この本は、そんなとにかくスゴい作品を仲間内で見せあって、「このゲームはヤバい！」とダベりあってるうちに完成した本です。ハッキリ言って、仕事した感じがしません。

ゲームは娯楽だけど、嗜好品でもあります。好きなジャンルだけを追求してもいいんです。

血はゲームに咲く花！

炎怜太

We always tell the truth. Even when We lie!!!

DEFAULT WRITERS

植地毅 Uechi Takeshi
AGE : 30　HEIGHT : 191cm　WEIGHT : 82kg
FATALITY : ホメ殺し（挑発中に←、→、→、←P+K、K、K、K）
PROFILE : ライター兼デザイナーとしてDYNASTY Entertainmentを主催し、アクション映画評論やグルメ漫画総括批評など世間的に興味なさげなカルチャーを題材として好む自称著述業。連載誌は「ダカーポ」（マガジンハウス）、「BUBKA」（コアマガジン）、「ハイパーホビー」（徳間書店）他エロ本など仕事は選ばない。本書ではソニー茨城氏をサポートするゲストコメンテーターとして参加。

灸怜太 Kyu Reita
AGE : 27　HEIGHT : 175cm　WEIGHT : 60kg
FATALITY : バックヤードデスマッチ
PROFILE : 学芸員。研究対象は様々な分野に及ぶが特にガキメディア全般に造詣が深い。出没場所は古本屋やデスマッチの行われてるプロレス会場、あとは都内各地のデートスポット。主にムック関係の仕事が多く、雑誌では「ダカーポ」（マガジンハウス）等で執筆中。

ソニー茨城 Sonny Ibaraki
AGE : 不明　HEIGHT : 191cm（推定）　WEIGHT : 82kg（憶測）
FATALITY : 鼻割り箸（3歩離れて↑、←、↓、↑、P+K、P、P、P）
PROFILE : 終戦直後、マッカーサー元帥のコーンパイプを見て洋ゲーに目覚めたと吹聴する年齢及び過去の経歴は一切不祥の謎のゲーマー。連載は「BUBKA」（コアマガジン）にて「いちばんくわしい残酷TVゲーム図鑑」、「CONTINUE」（小社刊）では秋葉原メッセサンオー・カオス館とのタイアップ連載「カオス通信／ステキなサムシング」などがある。

GUEST WRITERS

阿部広樹 Abe Hiroki
AGE : 31　HEIGHT : 180　WEIGHT : 121
FATALITY : 腕ブレどろぼう
PROFILE : 仕事がなさ過ぎて生活に困り、編集部から読者プレゼント用トレカやポスターをギってきてはヤフーオークションに転売して糊口をしのぐ転売業で生計を立てる、ごく一般的な腐れゲームライター。今後ゲームライターはみんな、腕ブレどろぼうと名乗ったほうがいいと思う。

重信 Shigenobu
AGE : 23　HEIGHT : 166　WEIGHT : 55
FATARITY : モンロービルモール徘徊
PROFILE : 大学中退してみて、レコード屋、編集等を経てみてる最中。最近、放尿時になぜか甘い匂いがしてくるようで、かなり不安な日々を送っているが、頼まれたお仕事は頑張るので、お仕事下さい。

ジャンクハンター吉田 Junkhunter Yoshida
AGE : 31　HEIGHT : 184cm　WEIGHT : 105kg
FATALITY : 肥満児固め（ファッテスト・ホールド）
PROFILE : ある時はMars16.comでTシャツ製造販売、またある時は映像関係のカメラマン、そしてプロレス格闘技団体CMAに所属して普段なにをしているのか不明なライター。三才ブックス「ゲームラボ」、洋泉社「映画秘宝」等にて執筆中。

須々麻輝郎 Susu Mahirou
AGE : 31　HEIGHT : 175cm　WEIGHT : 58kg
FATALITY : 下P→ローパンチカット（地味）
PROFILE : フリー編集者／パチプロ。プロレス、アニメ、ゲーム、音楽から文学、人文科学にいたるまで、守備範囲は広いがエラーも多い、究極の便利屋編集者。「何でもヤルから仕事下さい」が口癖。いや、下さい、マジで。

平大電 Tyler Daiden
AGE : 28　HEIGHT : 170　WEIGHT : 65
FATALITY : カメアリ・チェーンソー・マサカー
PROFILE : ゲーム雑誌の編集を経てフリーライターへ。以後、アダルトビデオレビューから大手企業トップ取材まで、節操なく仕事をこなす。そろそろアムステルダムに移住したい今日この頃。

多根清史 Tane Kiyoshi
AGE : 34　HEIGHT : 160cm　WEIGHT : 65kg
FATALITY : 辻斬り（性癖）
PROFILE : 好きなものはアメリカのゴジラを認めない金子修介監督で、嫌いなものは前田愛を脱がさない＝ロリコンを今さら隠す金子修介監督のゲームライター。共著に「超クソゲー2」（小社刊）。現在、「CONTINUE」編集デスク。特撮関係のお仕事、大募集中！

南敏久 Minami Toshihisa
AGE : 28　HEIGHT : 175　WEIGHT : 0.11t
FATALITY : 尻からの糞便臭
PROFILE : '73年生まれの特殊造形業＆怪獣博士。最近では知る人ぞ知る特撮ヒロイン「マイティレディ」復活版に登場する怪獣のデザインと造形を担当しました。文章以外にその手の仕事も随時募集中でございます。どゾよろしく。

箭本進一 Yamoto Shinichi
AGE : UNKNOWN　HEIGHT : UNKNOWN　WEIGHT : UNKNOWN
FATALITY : エスケープ・フロム・リアリティ
PROFILE : プレステ2のリージョンチェックが本当に憎い今日この頃。「うわ！　Xboxにはリージョンチェックないから海外ソフト色々やり放題じゃん！」という電話が友達からかかってきた、という夢を見た。せっかく夢なんだから自分で色々やればいいのに……正夢でありますように。

RD
AGE : UNKNOWN　HEIGHT : UNKNOWN　WEIGHT : UNKNOWN
FATALITY : 二度寝
PROFILE : ゲームがないと体が震えだす末期的ゲームライター。締め切りが迫ると「雷電DX」で現実逃避するという悪癖を持つ。どういうわけか、ほんの少しだけこの本のお手伝いをすることに。もしかして場違いですか？

引用画面出展一覧

P010-011「KABUKI WARRIORS」、P012-013「MAX PAYNE」、P018-022「MORTAL KOMBAT 4」、P024-026「MACE:THE DARK AGE」、P030-031「PRIMAL RAGE」、P034-035「KILLER INSTINCT」、P036-038「THRILL KILL」「WU-TANG:SHAOLIN STYLE」、P040-041「CLAYFIGHTER 63 1/3」、P042-043「CARDINAL SYN」、P046-047「ウェイ・オブ・ザ・ウォリアー」、P048-049「ULTRA VORTEK」、P050-051「KASUMI NINJA」、P060-063「DIE HARD TRILOGY」、P065-067「APOCALYPSE」、P068-071「THE WORLD IS NOT ENOUGH」、P072-073「JAMES BOND IN AGENT UNDER FIRE」、P076-077「THE MUMMY RETURNS」、P078-081「ストリートファイター リアルバトル オン フィルム」、P082-087「デモリションマン」「DRIVEN」、P088-091「プレデター」「T-2 ザ・アーケードゲーム」、P092-095「BATMAN & ROBIN」、P096-097「バーチャルウォーズ」、P098-099「WARPATH:JURASSIC PARK」、P102-104「エイリアン VS プレデター」、P112-113「BLUES BROTHERS 2000」、P114-117「DRAGON:THE BRUCE LEE STORY」、P118-121「JACKIE CHAN'S STUNTMASTER」、P122-124「CONKER'S BAD FUR DAY」、P138-139「ALONE IN THE DARK:THE NEW NIGHTMARE」、P140-142「EVIL DEAD:HAIL TO THE KING」、P146-147「サイレントヒル」「サイレントヒル2」、P148-149「SHADOW MAN」、P150-151「イルブリード」、P162-164「DUKE NUKEM:TIME TO KILL」、P166-167「ALIEN FRONT ONLINE」、P168-169「SLAVE ZERO」、P170-171「ARMORINES」、P172-173「バイオレンスキラー」、P176-177「ブラッドファクトリー」、P178-179「UNREAL TOURNAMENT」、P184-186「SOLDIER OF FORTUNE」、P188-189「SPEC OPS:OMEGA SQUAD」、P190-191「ARMY MEN 3D」、P192-193「BATTLE TANX 2」、P194-195「魂斗羅　ザ・ハードコア」、P196-197「MILLENNIUM SOLDIER」、P204-206「CARMAGEDDON TDR 2000」、P208-210「GRAND THEFT AUTO」「GRAND THEFT AUTO2」、P211-213「GRAND THEFT AUTO Ⅲ」、P216-217「ヴィジランテ8 セカンドバトル」、P218-219「SOUTH PARK RALLY」、P228-230「WWF WRESTLEMANIA 2000」、P231-233「WCW BACKSTAGE ASSAULT」、P234-237「ECW HARDCORE REVOLUTION」、P238-240「ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP」、P254-255「MANIC GAME GAL」

超クソゲーINTERNATIONAL

バトルゲーム大全

2002年3月6日印刷
2002年3月12日発行

著者
植地毅／灸怜太／ソニー茨城

ゲストライター
阿部広樹／重信／ジャンクハンター吉田／須々麻痺郎／
平大電／多根清史／南敏久／箭本進一／RD

イラスト
山本賢治／永宇八法／飛龍乱

編集者
松井真

編集協力
林幸生

発行人
高瀬幸途

発行所
株式会社 太田出版
〒106-8571 東京都新宿区荒木町22エプコットビル1F
TEL 03-3359-6262
FAX 03-3359-0040
振替 00120-6-162166
www.ohtabooks.com

カバーデザイン
山田益弘(Bigfoot)

本文デザイン
木庭貴信(オクターヴ)

印刷・製本
株式会社シナノ

©UECHI,Takeshi/KYU,Reita/SONNY,Ibaraki 2002,Printed in Japan
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
本書の無断複写・複製・転載・引用を禁じます。
定価はカバーに表記してあります。

ISBN4-87233-628-3 C0095

●本書に掲載したゲームに関するお問い合わせはご遠慮ください。
●海外のゲームソフトは基本的に日本製のハードでは動きませんのでご注意ください。
●一部ゲームの日本語タイトルは編集部が独自でつけたものですのでご了承ください。
●本書に掲載したゲームの中で、一部権利者が分からないものがありました。権利をお持ちの方は、お気づきでしたら弊社までご連絡ください。

Special Thanks to:
メッセサンオー・カオス館／ジョーカーX／トライアミューズメントタワー

好　評　既　刊

すべてのゲームバトラーに捧ぐ
修羅の狼なゲーム関連本！

『超クソゲー』

阿部広樹・箭本進一　著
定価（本体価格1300円＋税）

かつて一度も評価されることのなかった怪作・奇作ゲームを語り尽くす、掟破りのクソゲー完全カタログ。

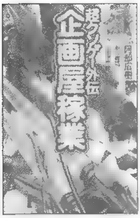
『ゲームセンターあらし』

全4巻
すがやみつる　著
定価（各巻、本体価格1900円＋税）

「コロコロコミック」黄金期を築いた伝説の熱血ゲームマンガ、復活！　幻の第一話を含む全エピソードを完全単行本化！

『超クソゲー外伝　企画屋稼業』

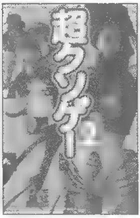
阿部広樹　著
定価（本体価格1480円＋税）



クソゲーハンター／チカラの１号こと阿部広樹が、ゲーム業界のトホホな現実を必要以上に斬りまくる！

『超クソゲー2』

箭本進一・多根清史・阿部広樹　著
定価（本体価格1300円＋税）



様々な類似書を生んだ大反響の元祖クソゲー完全カタログ、第二弾。前作を上回るクソゲーが満載。

アルティメット・ゲーム誌
『CONTINUE』

Vol.0～Vol.3（以下続刊。3、6、9、12月中旬発売）
Vol.0　GAME OF THE YEAR／『怒』を創った男／ゲームボーイアドバンス
Vol.1　ガンダムゲーム大全／『メタルブラック』を創った男／堀井雄二インタビュー
Vol.2　ジャンプゲーム大全／デコ黄金期を語る／シブサワ・コウ インタビュー
Vol.3　ファミコン大全／トレジャーを創った男／桝田省治＆芝村裕吏インタビュー

After fighting, everything else in your life has got the volume turned down.....

超クソゲー INTER-NATIONAL
バトルゲーム大全
植地毅
灸怜太
ソニー茨城
太田出版

9784872336283
1920095013008
ISBN4-87233-628-3
C0095 ¥1300E
太田出版
定価（本体価格1300円＋税）

FINISH HIM!!!